

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM (PAI) BERBASIS KOMIK MATERI DENDAM DAN MUNAFIK
KELAS VIII DI SMP N 1 JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN**

skripsi

Oleh:

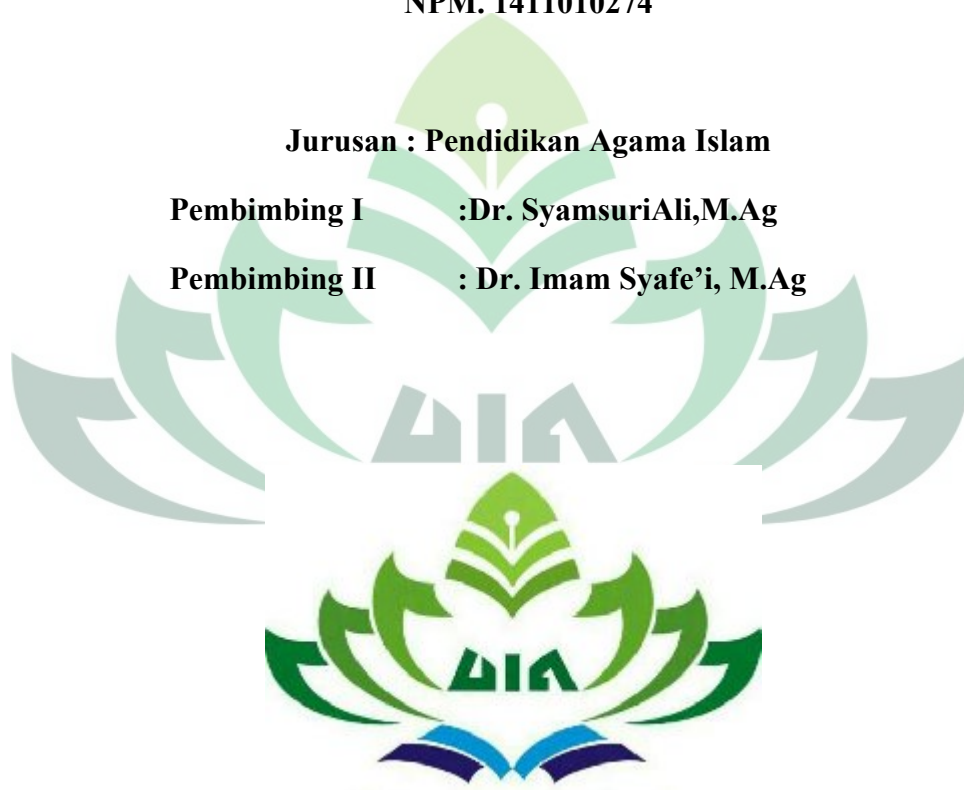
DANI ARDIYANTO

NPM. 1411010274

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Dr. Syamsuri Ali, M.Ag

Pembimbing II : Dr. Imam Syafe'i, M.Ag



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN INTAN LAMPUNG
1439 H/2018 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA
ISLAM (PAI) BERBASIS KOMIK MATERI DENDAM DAN MUNAFIK
KELAS VIII
DI SMP NEGERI 1 JATI AGUNG LAMPUNG**

**Oleh
Dani Ardiyanto
NPM. 1411010274**

Penelitian dilakukan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis komik materi dendam dan munafik pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Media pelajaran berbasis komik dibuat untuk memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan peserta didik . Dengan adanya media pembelajaran berbasis komik peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah penelitian pengembangan dengan penggunaan model hord and gall yang dilakukan dengan beberapa tahap yaitu melakukan penelitian studi pendahuluan, desain produk dan produksi pengembangan. Validasi ahli yaitu uji kelayakan media pembelajaran berbasis komik yang terdiri dari 3 ahli materi, 3 ahli media dan 3 guru, uji lapangan terdiri dari uji kelompok kecil dengan 10 orang peserta didik dan uji kelompok besar dengan 30 orang peserta didik. Penelitian ini di kan di smp negeri 1 jati agung lampung selatan. Berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi dendam dan munafik memperoleh nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 83.33 Dikategorikan sangat layak, rata-rata ahli media 82.22% sangat layak dan rata-rata penilaian guru 89.74% Sangat layak. sedangkan penelitian yang diberikan oleh peserta didik pada tahap uji kelompok kecil dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata presentasi sebesar 94.8% Yang dikategorikan sangat layak dan 94.8% Yang diberikan sangat layak hal ini menunjukkan media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan sangat praktis dan yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komik, Pendidikan Agama Islam.



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jalan Let. Kol H. Endro Suratmin Sukaramo I- Bandar Lampung Telp. (0721) 702360

PERSETUJUAN

judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS KOMIK MATERI DENDAM DAN MUNAFIK
KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 JATI AGUNG LAMPUNG
SELATAN**

Nama : **Dani Ardiyanto**
NPM : **1411010274**
Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

Untuk dimunaqosyahkan dan di pertahankan dalam sidang Munaqosyah Fakultas
Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I,

Dr. Syamsuri Ali, M.Ag
Nip. 196111251989041003

Pembimbing II,

Imam Syafe'i, M.Ag.
NIP. 1965021919980310

Mengetahui
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Imam Syafe'i, M.Ag.
NIP. 1965021919980310



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat: Jalan Let.Kol H. Endro Suratmin Sukarame I- Bandar Lampung Telp. (0721) 702360

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAI
BERBASIS KOMIK MATERI DENDAM DAN MUNAFIK KELAS VIII DI
SMP NEGERI 1 JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN** disusun oleh : **Dani
Ardiyanto NPM : 1411010274** Jurusan : **Pendidikan Agama Islam**, telah diujikan
dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan
Lampung pada Hari/tanggal : **Senin / 02 April 2018.**

TIM PENGUJI

Ketua : **Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd.** (.....)

Sekretaris : **Heru Juabdin Sada, M.Pd.I.** (.....)

Penguji I : **Rijal Firdaos, M.Pd.** (.....)

Penguji Pendamping I : **Dr. Syamsuri Ali, M.Ag** (.....)

Penguji Pendamping II : **Imam Syafe'i, M.Ag.** (.....)

**DEKAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd.

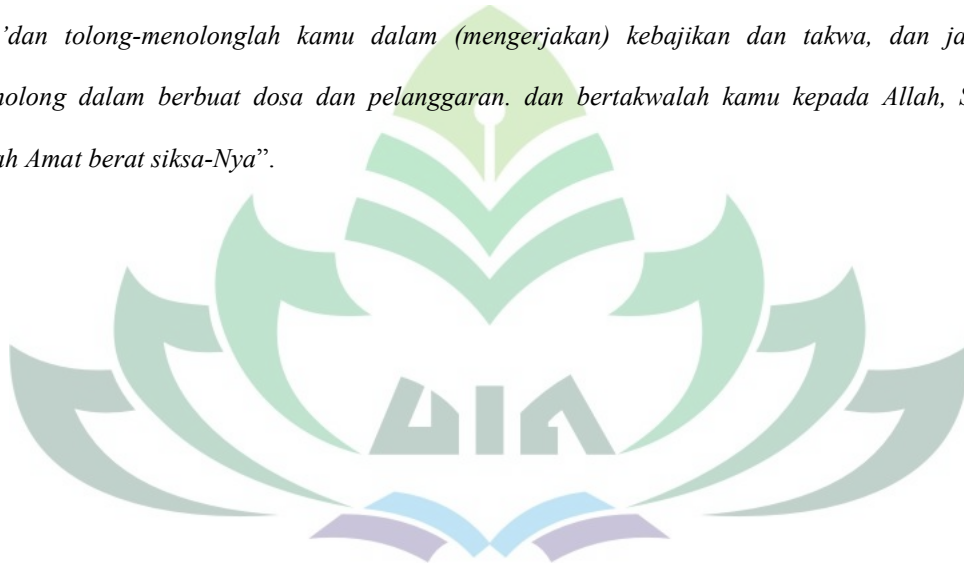
NIP19560810 198703 1001

MOTTO

مُتَعَاوِنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوِنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

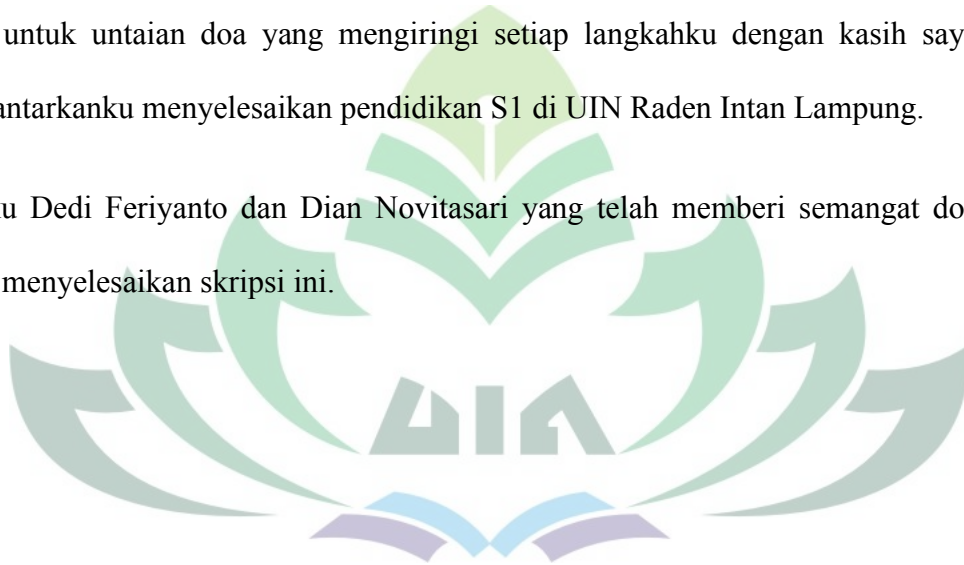
Artinya : ''dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah Amat berat siksa-Nya''.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kesehatan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. dengan penuh rasa syukur dan tulus ikhlas maka skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Ayahanda Hariyanto dan ibu Suwarti yang telah banyak berjuang memberikan dukungan moral dan materi. Memberikan motivasi serta selalu mendoakan untuk keberhasilan. Terima kasih untuk untaian doa yang mengiringi setiap langkahku dengan kasih sayang hingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan S1 di UIN Raden Intan Lampung.
2. Adikku Dedi Feriyanto dan Dian Novitasari yang telah memberi semangat doa dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan rahmat dan hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sesuai dengan yang diharapkan. sholawat seiring salam semoga selalu tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, yang selalu kita nantikan syafaatnya di akhir kelak. Skripsi yang penulis angkat berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Komik Materi Dendam Dan Munafik Kelas VIII Di Smp Negeri 1 Jati Agung Lampung Selatan”**. Merupakan tugas akhir study untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjanah Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan koma arahan dan bimbingan semua pihakdalam, kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih koma terutama kepada :

1. Bapak Prof.Dr.Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung beserta jajarannya.
2. Bapak Dr. Imam Syafe'i, M.Ag dan Dr. Rizal Firdaus, M.Ag selaku ketua dan sekretaris prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. Syamsuri Ali, M.Ag selaku pembimbing satu dan bapak Dr. Imam Syafe'i, M.Ag selaku pembimbing dua yang selalu memberikan arahan bimbingan dan motivasi dari awal penyusunan sampai dengan penyelesaian skripsi ini.

4. Bapak Dan Ibu Dosen Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan saran dan bimbingannya koma sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Irvan syah, Arvius Inggris Mayang P. , Jufriyadi, Garnis Safitri, Hamsiah, Okta Fiantri Handoyo, Irfan Erikc Istrada, Eko Setiawan, Damsi, Brian, Sahabat yang telah memberikan banyak bantuan, motivasi dan wawasan selama masa perkuliahan di kampus dan menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat pendidikan agama islam angkatan 2014 khususnya Kelas B Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan yang telah memberikan dukungan kepada saya serta teman-teman semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
7. Teman-teman KKN kelompok 100 dan PPL kelompok 38 yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
8. Kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu telah berjasa membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Semoga Allah SWT, memberikan balasan yang berlipat ganda kepada kalian semua. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena masih terbatasnya ilmu dan teori penulis yang dikuasai. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca demi perbaikan dan kesempurnaan karya penulis di kemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca

Bandar lampung 28 februari 2018

Penulis

Dani ardiyanto

Npm .14110 10274



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
MOTTO	
PERSEMBAHAN.....	
RIWAYAT HIDUP	
KATA PENGANTAR.....	
DAFTAR ISI.....	
DAFTAR TABEL	
DAFTARE GAMBAR.....	
DAFTAR GRAFIK.....	
DAFTAR LAMPIRAN	
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	14
C. Batasan Masalah.....	15
D. Rumusan Masalah.....	15
E. Tujuan Penelitian	16
F. Manfaat Penelitian.....	16
1. Manfaat Teoritis.....	16
2. Manfaat Praktis	17
a. Bagian peserta didik	17
b. Bagi Guru	17
c. Bagi Sekolah.....	17
d. Bagi Peneliti lain	17
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran Berbasis Komik.....	18
B. Komik.....	22
C. Pendidikan Agama Islam	30
D. KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan)	36
E. Materi Dendam Dan Munafik.....	44

F. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	46
G. Kerangka Berfikir.....	47

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	48
B. Langkah Penelitian Pengembangan	49
1. Potensi dan Masalah	52
2. Pengumpulan Informasi.....	52
3. Desain Produk	53
4. Validasi Desain.....	54
a. Validasi Ahli Media.....	55
b. Validasi Ahli Materi	55
c. Validasi Guru.....	56
5. Perbaikan Desain.....	56
6. Uji Coba Produk.....	56
7. RevisiProduk	57
C. Teknik Pengumpulan Data.....	57
a. Observasi	57
b. Angket	58
c. Wawancara atau Interview	59
d. Dokumentasi.....	60
D. Instrumen Penelitian.....	60
E. Teknik analisis Data	62

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian	66
1. Studi Pendahuluan.....	66
2. Desain Produk dan Produksi Pengembangan.....	67
3. Data Hasil Validasi Ahli	72
1) Validasi Ahli Materi.....	72
2) Validasi Ahli Media	74
3) Validasi Guru	77
4. Data Hasil Uji Lapangan.....	80
1) Uji Kelompok Kecil	80
2) Uji Kelompok Besar.....	82
5. Revisi Produk.....	83

BAB V KESIMPULAN SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan	90
B. Saran.....	90
C. Penutup.....	91

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbasis Komik.....	61
Tabel 3.2	Tabel Skala Kelayakan.....	63
Tabel 4.3	Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi	73
Tabel 4.5	Diagram Penilaian Uji Ahli Materi	74
Tabel 4.6	Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media.....	75
Tabel 4.7	Diagram Penilaian Uji Ahli Media.....	77
Tabel 4.8	Data Hasil Validasi Penilaian Guru.....	78
Tabel 4.9	Diagram Penilaian Guru.....	79
Tabel 4.10	Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Uji Coba Terbatas)	81
Tabel 4.11	Data Penelitian Hasil Uji Kelompok Besar	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kedudukan Komponen-Komponen Pembelajaran.....	19
Gambar 2.2	Kerangka Berfikir Media Pembelajaran Berbasis Komik Kelas VIII.....	47
Gambar 3.3	Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Research And Development</i> (R&D) Menurut Borg And Gall	50
Gambar3.4	Tujuh Langkah Tahapan Yang Dilaksanakan Metode <i>Research And Development</i> (R&D) Menurut Borg And Gall.....	51
Gambar 4.5	Proses Pembuatan Cerita Dan Sketsa Gambar.....	69
Gambar 4.6	Proses Sebelum Di Beri Teks.....	70
Gambar 4.7	Proses Sesudah Di Beri Teks	71



Daftar Lampiran

- Lampiran 1. Surat Permohonan Penelitian
- Lampiran 2. Surat Balasan Sekolah
- Lampiran 3. Kisi-Kisi Instrument Wawancara
- Lampiran 4. Lembar Wawancara
- Lampiran 5. Kisi-Kisi Instrument Penelitian Validasi Komik
- Lampiran 6. Daftar Validator Media Pembelajaran Berbasis Komik
- Lampiran 7. Surat Pernyataan Validator
- Lampiran 8. Lembar Penilaian Ahli Media
- Lampiran 9. Lembar Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 10. Lembar Penilaian Guru
- Lampiran 11. Angket Respon Peserta Didik Terhadap Komik
- Lampiran 12. Data Hasil Penelitian Ahli Media
- Lampiran 13. Data Hasil Penelitian Ahli Materi
- Lampiran 14. Data Hasil Penelitian Guru
- Lampiran 15. Data Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil
- Lampiran 16. Data Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar
- Lampiran 17. Silabus
- Lampiran 18. Rpp

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki seorang guru dalam melaksanakan tugasnya adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran yang bervariasi sangat penting dilakukan guru agar pembelajaran lebih efektif, menarik, dan tidak melenceng dari kompetensi yang ingin dicapainya sehingga peserta didik tidak bosan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Kompetensi menggunakan media pembelajaran idealnya telah dikuasai guru secara baik, namun pada kenyataannya guru belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menguasai media pembelajaran sehingga dalam melakukan proses pembelajaran masih bersifat konvensional.

Dampak dari pembelajaran konvensional antara lain aktivitas guru lebih dominan dan sebaliknya peserta didik kurang aktif karena lebih cenderung menjadi pendengar. Kualitas program pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor seperti kualitas peserta didik, kualitas guru, kualitas dan ketersediaan media pembelajaran, kurikulum, fasilitas, sarana, pengelolaan, dan sebagainya.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang di gunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.¹ Dalam hal ini yaitu media pembelajaran, belum semua sekolah mempunyai kesempatan memperoleh media pembelajaran yang cukup, baik dari segi kualitas maupun kuantitas. Pengadaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas pada alokasi dana, guru lebih banyak menggunakan media pembelajaran yang sudah jadi. media pembelajaran yang sering kali digunakan di sekolah, yaitu buku teks/buku paket/buku pelajaran, sedangkan guru dapat mengambil kesempatan ini untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien untuk proses pembelajaran yaitu pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Dendam Dan Munafik.

Pendidikan adalah suatu proses bimbingan, tuntunan atau pimpinan yang di dalamnya mengandung unsur-unsur seperti pendidik, anak didik, tujuan dan sebagainya.² Pendidikan diartikan sebagai proses pendewasaan anak, maka pendidikan hanya dapat dilakukan oleh orang yang lebih dewasa kepada anak yang belum dewasa. Ahmad D. Marimba mengatakan bahwa pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh si pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani si terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta : Gava Media, 2013). Cetakan ke-2 h.4

²Hasbullah, *dasar-dasar ilmu pendidikan*,(Jakarta : Rajawali Pers, 2012),h.5.

Ki Hajar Dewantara juga mengatakan bahwa pendidikan yaitu tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang pendidikan, yang isinya pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan juga menjelaskan yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.³

Pendidikan merupakan kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan segala potensi dan ketrampilan yang ada pada dirinya sesuai dengan bakat, minat, kemauan, dan juga lingkungannya. Pendidikan juga termasuk faktor penting bagi sebuah bangsa, karena untuk menjadi bangsa yang maju haruslah di bangun oleh manusia-manusia yang berpendidikan, cerdas, dan terampil. Sebagaimana firman Allah SWT dalam QS.

³*Ibid.*, h.5.

Al-Mujadalah ayat 11, yang berbunyi :

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ
 أَنْشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ



Artinya : *“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.”* (Q.S. Al- Mujadalah:11)⁴

Ilmu pengetahuan sangatlah penting bagi kehidupan seperti perintah Allah SWT, bukan hanya berguna dalam kehidupan namun Allah Pun sudah berjanji bahwasannya orang-orang yang berilmu akan di angkat derajatnya. Maka dari itu proses pendidikan senantiasa menjadi perhatian dan terus dikembangkan dalam memajukan kehidupan.

Tujuan dan fungsi pendidikan seperti yang disebutkan dalam pendidikan nasional adalah sebagai berikut:

- a. Alat membangun pribadi, Pengembangan warga negara, pengembangan kebudayaan, dan pengembangan bangsa Indonesia.
- b. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Bab II Pasal 3 “Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan

⁴Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Bandung :cordoba internasional indonesia, 2013), h. 543.

kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat Bangsa Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan Nasional”.⁵

Ketika berbicara mengenai pendidikan, maka tak akan lepas dari pembahasan mengenai pembelajaran. Pembelajaran dapat berlangsung di dalam lembaga non formal maupun lembaga formal seperti sekolah yang mempunyai komponen kegiatan belajar mengajar (KBM) suatu system harus: tujuan, bahan/materi, guru, siswa, sarana/media, metode, dan evaluasi. Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, Pembelajaran dapat dilakukan melalui kegiatan belajar yang berkualitas. Hasil belajar yang baik dicapai melalui interaksi dari berbagai faktor yang saling mendukung satu sama lain. Salah satu factor penting dalam kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media. Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan memicu suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Tujuan dan esensi Pendidikan Agama Islam (PAI) yaitu sebagai kebutuhan primer manusia yang notabnya merupakan mahluk sosial berperan dalam memngangkat martabat manusia dan membedakannya dari seluruh binatang. Sedangkan menurut *freud* fungsi utama agama bagi manusia adalah untuk menjaga kesusilaan dan tata tertib masyarakat. Bila dikaitkan dengan makna *din*, fungsi utama agama tersebut relevan dengan watak dasar agama yang bersifat “mengatur”.

⁵Ihsan Fuad, *Dasar-Dasar Kependidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), h.127.

Diantara cara mengaturnya itu adalah melalui pengendalian diri terhadap naluri yang berlebihan, yang sewaktu-waktu dapat menjelma sebagai bentuk ucapan, perbuatan, dan pola pikir.

Kemudian secara lebih luas Thomas F.O'Dea mengemukakan enam fungsi agama bagi manusia berikut :

- a. Agama menyajikan dukungan moral dan sarana, pelipur lara, dan rekonsiliasi di kala manusia menghadapi ketidakpastian dan frustrasi dalam hidupnya.
- b. Agama menyajikan saran hubungan transendental melalui amal ibadah yang menimbulkan rasa damai dan identitas baru yang menyegarkan.
- c. Agama mengesahkan, memperkuat, memberi legitimasi, dan mensucikan nilai atau moral masyarakat yang telah mapan dan membantu mengendalikan ketentraman, ketertiban, dan stabilitas masyarakat.
- d. Agama memberi standar nilai untuk mengkaji ulang nilai-nilai atau norma yang telah mapan.
- e. Agama memberi fungsi identitas bagi diri seseorang
- f. Agama memberi status baru dalam pertumbuhan dan siklus perkembangan seseorang melalui berbagai krisis rites.⁶

⁶Novan Ardi Wiyani *Pendidikan agama islam berbasis pendidikan karakter*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.26

Oleh karena itu, Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan di Indonesia karena mayoritas penduduk Indonesia beragama Islam serta merupakan mata pelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang pendidikan di Indonesia yang beragama Islam mulai dari tingkat sekolah dasar (SD). Setiap pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan peserta didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Menurut Sudjana menyatakan bahwa belajar merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.⁷

Salah satu materi dalam Pendidikan Agama Islam adalah dendam dan munafik. Kata dendam dan munafik mungkin sudah tidak asing lagi di telinga peserta didik, namun mempelajari apa itu dendam dan munafik dan apa yang perlu diterapkan dalam materi tersebut merupakan hal yang baru bagi peserta didik. Dalam silabus dipaparkan materi dendam dan munafik yang diajarkan untuk kelas VIII SMP meliputi memahami pengertian sifat dendam dan munafik, bagaimana contoh menghindari sifat dendam dan munafik, memahami dalil naqli tentang sifat perilaku tercela yaitu dendam dan munafik, apa saja bahaya dari sifat tercela itu dan bagaimana cara menghindarinya.

Perilaku sifat tercela yaitu di antaranya adalah sifat dendam dan munafik. Dendam adalah keinginan keras untuk membalas tindak kejahatan, dan munafik adalah berpura-pura percaya atau setia padahal di hatinya tidak. Dalam aqidah munafik artinya menyembunyikan kekafiran dalam hati dan menampakkan keimanan

⁷Rusman, *model-model pembelajaran pengembangan profesionalisme Guru Edisi Kedua*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), h. 1

dalam lidahnya. Sifat tercela seperti dendam dan munafik merupakan sifat yang tidak di sukai oleh tiap manusia, karena sifat-sifat tersebut memberikan dampak negatif bagi dirinya yang melakukannya. Di antaranya yaitu dampak negatif dari sifat pendendam yaitu hilangnya ketenangan jiwa, menyusahkan diri sendiri dengan terus menghindar bila bertemu dengan orang yang kita benci itu, pergaulan terbatas dan akan menyesal di kemudian hari. Dan dampak negatif dari orang munafik itu sendiri adalah tidak dipercaya, terjadi konflik batin dalam dirinya, menjerumuskan orang lain dan merugikan orang lain karena selalu berbuat kerusakan di muka bumi.⁸ Allah SWT berfirman dalam Q.S Ar-rum ayat 41-42 berbunyi :

ظَهَرَ الْفَسَادُ فِي الْبَرِّ وَالْبَحْرِ بِمَا كَسَبَتْ أَيْدِي النَّاسِ لِيُذِيقَهُمْ بَعْضَ الَّذِي عَمِلُوا لَعَلَّهُمْ يَرْجِعُونَ ﴿٤١﴾ قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَنَقِبَةُ الَّذِينَ مِن قَبْلُ ۚ كَانَ أَكْثَرُهُم مُّشْرِكِينَ ﴿٤٢﴾

Artinya : “Telah nampak kerusakan di darat dan di laut disebabkan karena perbuatan tangan manusi, supay Allah merasakan kepada mereka sebahagian dari (akibat) perbuatan mereka, agar mereka kembali (ke jalan yang benar). Katakanlah: "Adakanlah perjalanan di muka bumi dan perhatikanlah bagaimana kesudahan orang-orang yang terdahulu. kebanyakan dari mereka itu adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah)".⁹

Di dalam al-Qur'an dijelaskan dalam surat Al-A'raf ayat 199 merupakan perintah Allah SWT untuk tidak menjadi orang yang sombong. yang berbunyi :

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ ﴿١٩٩﴾

⁸Nasikin, Hanif, Mafrukhi, *Ayo Belajar agama Islam*, (Erlangga:2007), h.162

⁹Departemen Agama RI, *op. Cit.*, h. 176.

Artinya : “*Jadilah Engkau Pema'af dan suruhlah orang mengerjakan yang ma'ruf, serta berpalinglah dari pada orang-orang yang bodoh*”.¹⁰

Pemaaf merupakan suatu ahlak terpuji, Allah menyuruh manusia untuk senantiasa berbuat kebaikan (ahlak terpuji) bukan berbuat kerusakan. Untuk menerapkan dan membiasakan ahlak terpuji dalam kehidupan manusia, *Prof. DR, Zakiyah Darajat* mengatakan, bahwa hendaknya setiap ucapan yang baik dan perbuatan terpuji yang dilakukan oleh manusia diberi pujian dan dorongan untuk mempertahankan kebaikan yang telah di capainya, serta digairahkan untuk memperbaiki kekurangannya. Akan tetapi, jika harus memberikan kritikan, kritikan itu haruslah dilakukan dengan sangat hati-hati dan bijaksana. Penerapan dan pembiasaan ahlak terpuji dalam kehidupan manusia dilakukan melalui pembinaan untuk menumbuhkan kesadaran bagi manusia memelihara secara terus menerus terhadap tatanan nilai Agama agar segala perilaku kehidupannya senantiasa di atas norma-norma yang dalam tatanan itu.¹¹

Sumber belajar yang hanya berasal dari guru dan buku teks tidaklah cukup, sehingga perlu cara baru untuk menyampaikan materi ajar dalam sistem yang mandiri maupun terstruktur. Media pembelajaran yang di pakai selama ini menggunakan buku cetak dan metode ceramah. Oleh karena itu, perlu suatu pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, fleksibel, dan efisien. Media komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit di dapatkan dari media lain. Media

¹⁰Departemen Agama RI, *op.cit.*, h. 408-409.

¹¹Usman, Ida Inayahwati, *Ayo mengkaji Akidah Akhlak*, (Erlangga, KTSP 2008), h. 147

pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang disajikan dengan komik mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi. Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku pelajaran sekolah. Dibandingkan dengan buku pelajaran sekolah pada umumnya, komik mempunyai beberapa kelebihan sehingga lebih memikat peserta didik untuk mau membacanya.

Komik juga mempunyai kelebihan dalam pembelajaran, disamping sifat sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan. Hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan mampu merangsang keinginan peserta didik untuk membaca dan merupakan suatu potensi untuk mengembangkan komik sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dengan media tersebut. Melalui komik, materi dendam dan munafik dapat dituangkan secara lebih menarik dalam ilustrasi gambar kartun dan menyeluruh dengan alur jelas.

Hurlock menjelaskan argumen yang menguntungkan komik adalah :

- a. Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan
- b. Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca

- c. Prestasi pendidikan yang di capai siswa yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya
- d. Siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang dijumpainya lagi dalam bacaan lain
- e. Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarluaskan propaganda yang menentang prasangka
- f. Komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan
- g. Siswa mungkin mengidentifikasikan dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya.¹²

Komik merupakan media yang unik dengan menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah di pahami.¹³ Gambar yang sederhana ditambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang, melalui komik, Guru dapat mengomunikasikan secara visual karena komik berpotensi sebagai sarana yang lebih inofatif jadi komik merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya ingat akan materi pembelajaran yang di dapat secara lebih mudah dan menarik.

¹²Annisa Nurul Aini Pasaribu, *“Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan*. (Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014), h.28

¹³Muhammad Bagus Pamuji, *“Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Sistem Syaraf Manusia Untuk Smp/Mts Kelas Ix Semester Ganjil”*. (Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014), h.3

Berdasarkan Observasi yang dilakukan oleh peneliti kelas VIII SMP N 1 Jati Agung Lampung selatan, masih terdapat beberapa permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dilakukan Guru masih kurang variatif dari segi media, pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktifitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang di pakai didalamnya masih monoton. Sementara itu ditemukan banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas dengan alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media seperti proyektor tidak digunakan dalam pembelajaran ketika guru meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, peserta didik tidak merespond.¹⁴

Sedangkan dari hasil wawancara motivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih rendah, peserta didik menganggap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya mata materi Dendam Dan Munafik, Pembelajaran Pendidikan agama Islam oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit.¹⁵ Nilai yang diraih peserta didik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam relatif masih kurang memuaskan, nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu diserap dengan baik oleh peserta didik.

¹⁴Farida, Observasi, SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan, 14 juli 2017

¹⁵Farida, Wawancara, SMP N 1 Jati Agung Lampung selatan, 14 juli 2017

Proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar, sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya yang kurang menarik buku teks yang di pakai di dalamnya masih monoton, motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu dibangkitkan perlu suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pelajaran secara optimal. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi Dendam Dan Munafik dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik dengan menggunakan media berupa media pembelajaran komik.

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dalam mewujudkan tujuan-tujuan yang ingin dicapai, maka diperlukan adanya dukungan media pembelajaran, baik itu media cetak, media elektronik maupun objek nyata. Sehingga hal ini menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga atau media pembelajaran lebih efektif dalam mengembangkan materi. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi Pembelajaran), merangsang pikiran, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyakurkan pesan (Materi Pembelajaran), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses pembelajaran.¹⁶

Jika masih ada beberapa pendidik yang belum menggunakan media, hanya diperlukan pendalaman dalam memilih media pembelajaran yang perlu disesuaikan dengan ke butuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Dengan perkataan lain, perlu

¹⁶Rusman, Op.cit.h.77

dikembangkannya media pembelajaran yang dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta kemandirian peserta didik bukan hanya terpaku pada materi yang ada pada buku teks. Oleh karena itu, media terbaik adalah media yang ada dan bagaimana pendidik dapat mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, penjelasan pesan dan karakteristik peserta didik untuk menentukan media pembelajaran tersebut. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Media komik yang akan dikembangkan dipilih dengan mempertimbangan berbagai alasan, yaitu 1) Anak-Anak pada umumnya suka membaca komik, 2) media komik mampu menyajikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan dialog, 3) penggunaan media komik yang mudah baik bagi guru maupun siswa, 4) komik dapat dibaca kapan saja dan dimana saja.

Maka, untuk memudahkan pembelajaran peserta didik peneliti berinisiatif membuat pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan dalam penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat didefinisikan permasalahan yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilakukan cenderung dengan cara konvensional, dan peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru.

2. Peserta didik kesulitan untuk memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam karena terpaku pada buku teks.
3. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam oleh peserta didik dianggap membosankan, kurang menarik, tidak begitu penting, dan relatif sulit.
4. Banyaknya materi terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan pra-sarana media yang tidak digunakan untuk pembelajaran secara maksimal.
5. Belum dikembangkannya buku teks dengan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi dendam dan munafik kelas VIII di SMP N 1 Jati Agung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada: belum dikembangkannya buku teks dengan media pembelajaran berbasis komik materi dendam dan munafik pada mata pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP N 1 Jati Agung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dikembangkan?

2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada materi dendam dan munafik di kelas VIII SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik materi dendam dan munafik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas, maka penulis menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang di kembangkan.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis komik pada materi dendam dan munafik di kelas VIII SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik materi dendam dan munafik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca, khususnya yang berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagian peserta didik

- 1) Mempermudah peserta didik dalam memahami materi dendam dan munafik.
- 2) Meningkatkan antusias belajar peserta didik karena suasana belajar yang menyenangkan.
- 3) Peserta didik dapat fokus belajar dan lebih kreatif karena memakai media pembelajaran komik.

b. Bagi Guru

- a. Membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran, terutama materi dendam dan munafik.
- b. Menambah wawasan Guru tentang alternatif media pembelajaran yang bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran.
- c. Menjadi motivasi bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Meningkatkan mutu pendidikan dan memasuka pada pihak sekolah bahwa dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti lain

Dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik dalam mata pelajaran lain.

BAB II

LANDASAN TEORI

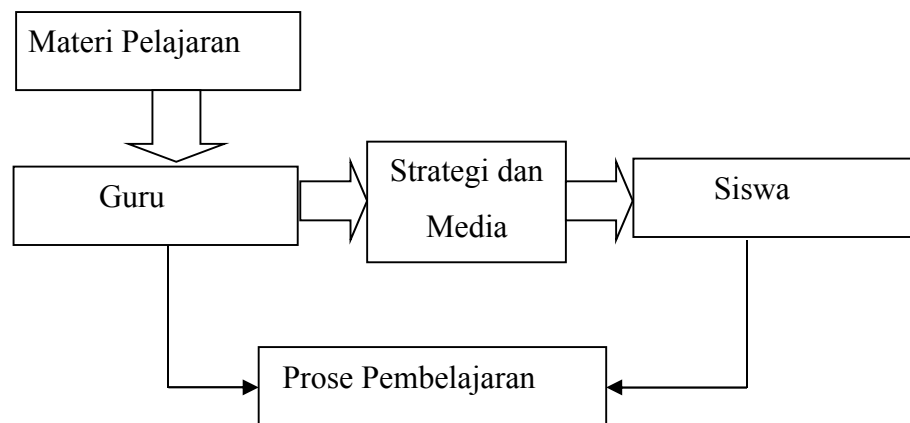
A. Media Pembelajaran Berbasis Komik

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini Guru, Buku, Teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafik, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.¹

Media pembelajaran membantu guru menjelaskan materi pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal serta memberikan pengalaman konkret pada peserta didik. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas dengan menggunakan media pembelajaran.

Media sebagai salah satu komponen pembelajaran bukan sekedar sebagai alat bantu mengajar melainkan bagian integral dari pembelajaran. Kedudukan antar komponen dalam pembelajaran ditunjukkan dalam bagan berikut :

¹Azhar Arsyat, *Media pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2015), h.3



Gambar 2.1

Kedudukan Komponen-komponen Pembelajaran

Materi, guru, strategi, media dan siswa menjadi rangkaian mutual yang saling mempengaruhi sesuai kedudukan masing-masing dalam pembelajaran. pembelajaran yang optimal harus didukung masing-masing komponen dalam pembelajaran itu sendiri.

Tujuan pembelajaran akan tercapai apabila antara komponen pembelajaran tersebut terdapat link and match yang baik.²

Sebagai alat bantu proses belajar mengajar, media mempunyai beberapa fungsi. levie & lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (1) fungsi atensi, (2) fungsi efektif, (3) fungsi kognitif, dan (4) fungsi kompensatoris.

1. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan

²Eko Yuli Supriyanta, *Pengembangan Media komik untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang sejarah persiapan kemerdekaan indonesia pada kelas VII Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*, (Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Yogyakarta, Agustus 2015),h. 14-15

dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. media gambar khususnya khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projektor* dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras
3. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. *Fungsi Kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.³

³Azhar Arsyad, *Op cit*, h.21

Jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia yaitu :

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dan sumber ke penerima pesan. Secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas kajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Ada beberapa jenis media grafis, antara lain Gambar/Foto, Sketsa, Diagram, Bagan/Chart, Grafis, Kartun, Poster, Petadan Globe, Papan Flannel/ Flannel Board, Papan Bulletin.

2. Media Audio

Media Audio berkaitan dengan pendengaran. Pesan yang disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis audio antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

3. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam(*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rancangan-rangsangan visual. Ada beberapa jenis media proyeksi diam di antara lain fimbinkai (*slide*), film

rangkaian (*film strip*), overhead proyektor, proyektor opaque, *tachitoscope*, *microprojection*, dengan microfilm.⁴

B. Komik

Komik di definisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan di rancangan tuk memberikan hiburan kepada pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.⁵

Seperti diketahui, komik memiliki banyak arti dan sebutan yang disesuaikan dimana tempat masing-masing komik tersebut berada. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Scout McCloud memberikan pendapat bahwa komik memiliki arti gambar-gambar serta lambing lain yang ter-jukstaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.⁶

⁴Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta : Pustekkom Dikbuddan PT Raja Grafindo, 2012), h. 28-55

⁵Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta : Gava Media, 2013), h. 127

⁶Heru Dwi Waluyo, “*Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pendidikan*”, *Jurnal Nirmala* Vol. 7, NO. 1, Januari 2005, h. 51

Definisi lain yang dipaparkan oleh McCloud secara lebih sederhana
Bahwa Komik mengandung :

- 1) Imaji(umumnya berupa gambar) yang disusun secara sengaja.
- 2) Imaji-imaji itu biasanya berada di sebuah ruang yang lazimnya diberi garis batas(Kotak, atau apapun) dan biasa disebut panil (panel).
- 3) Imaji-imaji dimaksudkan untuk mengandung “informasi” itu disusun agar membentuk sebuah “cerita” (atau *narrative*). “cerita” tak harus berarti “fiksi”, tapi lebih berarti susunan kejadian yang menarik.
- 4) Imaji-imaji bukan hanya gambar, tapi bisa jadi symbol symbol lain, dan kadang sangat khas untuk komik, seperti balon kata, balon pikiran, caption, efek bunyi. Bahkan teks pun bisa diperlakukan sebagai imaji, dengan cara penulisan yang khusus untuk menggambarannya, misalnya emosi tertentu.
- 5) Susunan imaji dan/atau susunan panil adalah tuturan khas-komik.⁷

Komik adalah suatu kartun yang mengungkap suatu karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, di hubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Selain itu, komik adalah suatu bentuk bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor.⁸ Dengan tujuan untuk sumber belajar dan memotivasi peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

⁷Hikmat Darmawan, *How To Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*, (Jakarta : Bintang Pustaka, 2012), h. 38

⁸ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997) h. 78

Cikal bakal komik modern diawali dari komik strip yang berada di majalah atau koran-koran yang berisi cerita lucu, lalu seiring dengan perkembangannya maka komik tidak dibuat dalam bentuk komik strip lagi, dan tidak berisi cerita lucu lagi tetapi lebih luas ke tema lainnya mulai dari aksi sampai fiksi ilmiah dan seiring perkembangannya komik yang dulunya hanya bersegmentasi anak-anak mulai jadi konsumsi remaja dan dewasa, beberapa negara menyebutnya dengan graphic novel, dan sekarang komik sendiri memasuki dunia digital dan disebut dengan web comic, di jepang komik sendiri disebut dengan manga.

Di indonesia komik banyak dipengaruhi oleh agama Hindu, Islam, dan Budha pada candi borobudur dan prambanan juga terdapat relief yang menceritakan kehidupan spiritual serta kebudayaan masyarakat kita pada abad pertengahan. Bagi para komikus Indonesia, cerita bergambar yang bercorak realistis baru dimulai seiring dengan munculnya komik berjudul ‘Mentjari Poetri Hidjau’ karya Nasrun A.S pada tahun 1939. Cerita bergambar itu dimuat di majalah Ratu Timur di solo, Jawa Tengah pada 1 Februari 1939. ‘Mentjari Poetri Hidjau’ adalah kisah fantasi yang digali dari cerita rakyat Sumatera. Menyusun harian Sinar Matahari di Yogyakarta Menampilkan komik strip, Pak Leloer. Juga, kisah termasyhur Roro Mendoet oleh komikus B.Margono.⁹

⁹Dwi Koendoro Br, *Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa*, (Bandung: Mizan Media Utama, 2007), h.41-47

Menurut maharsi, sejak tahun 1980-an komik indonesia terpuruk karena serbuan berbagai ancaman komik dari luar negeri (khususnya dari jepang dan amerika). Komik luar dengan cerita yang beragam, pengemasan yang menarik dan dengan ilustrasi yang bagus memberikan alternatif nuansa visual baru bagi pembaca pada saat itu. Bahkan koendoro menyebutkan bahwa akhir 1970-an komik indonesia terkesan tenggelam dalam kesunyian, terkalahkan hadirnya media tv, film dan medium lainnya. Senada dengan hal ini, jalaludin rakhmat mengatakan bahwa televisi hadir di indonesia di saat budaya membaca belum mapan, televisi dengan banyaknya nilai-nilai hiburan membuat kebudayaan membaca (komik/buku) serta merta terpotong. Dengan demikian penikmat komik indonesia semakin terlena terhadap keadaan yang ada dan komik Indonesia semakin terlupakan.¹⁰

Hal itu ditandai dengan banyaknya ragam dan judul komik yang muncul. Komik yang populer pada waktu itu adalah komik bertema petualangan pendekar-pendekar silat dan super hero, misalnya Si Buta Dari Gua Hantu, Siluman Serigala Putih, Tuan Tanah Kedawung, Si Djampang, Panji Tengkorak, Gidam, Gundala, dan lain-lain.

Setelah itu terjadi invasi komik Eropa seperti asterik, Tintin, dan sebagainya dan komik Amerika Serikat juga mulai menginvasi Indonesia seperti Superman, Marvel, DC Comic, namun komik indonesia masih bertahan.

Manurut Ade Mustajab berikut ini adalah jenis-jenis komik yang diketahui:

¹⁰RuriWidyatama, “Komik Banjaran Gatot kaca Dalam Chibi Character Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Bagi Anak”. (Skripsi Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang, 2013), h. 3-4

1. Kartun (Cartoon)

Komik yang isinya hanya berupa satu tampian, komik ini di dalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan-tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar (kartun atau tokoh) dan tulisan tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut.

2. Komik Potongan

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian/ sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa dibuat bersambung dan dibuat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik potongan (Comic Strip) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan di sebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius untuk di baca setiap episodenya hingga tamat ceritanya.

3. Komik Tahunan (Comic Annual)

Komik ini biasanya terbit setiap 1 tahun sekali bahkan bisa juga 1 bulan sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial.

4. Komik Online (Web comic)

Komik yang ditayangkan disitus web maka setiap pengunjung/pembaca dapat membaca komik. Jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik online lebih menguntungkan dari pada comik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa dibaca siapa saja.

5. Buku Komik (Comic Book)

Buku komik adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku. Buku comik (comic book) ini sering kita jumpai dan baca. Comik book sering kali disebut sebagai comik cerita pendek, yang biasanya dalam comik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cinta (cerita remaja), superhero (pahlawan) dan lain-lain.

6. Komik Ringan (Comic Simple)

Komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difoto copy dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodalkan ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.

7. Buku Instruksi dalam format Komik (Instructional Comies)

Komik ini biasanya digunakan dalam media pembelajaran. Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang dibuat dalam format komik. Bisa dalam bentuk buku komik, poster komik, atau tampilan lainnya. Biasanya pembaca buku ini akan lebih muda cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar. dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa mengikuti langkah-langkah yang tertera pada komik. Dengan adanya gambar yang dimuat dalam format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan.¹¹

Secara sepintas komik dipandang hanya sebagai media visual yang terdiri dari kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin menjadi sebuah cerita. Namun bagi para komikus, kita juga bisa segera mengenali sebuah komik adalah komik. Unsur-unsur pada komik antara lain :

1. Halaman pembuka

Halaman pembuka terdiri dari Judul Serial, Judul Cerita, *Kredits* (pengarang, Penggambar pensil, peninta, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, Waktu terbitan, Pemegang hak cipta).

2. Halama Isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

¹¹Nickolas Isac Juanda, ‘*Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*’, (Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Surabaya)

3. Sampul Komik

Sampul komik biasanya tertera nama Penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik, dan nomor jilid.

4. Splash Page

Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel. Pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, creator, cerita, juga ilustrator.

5. Double-spread page

Dua halaman yang penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk member kesan “wah” atau dasyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.¹²

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaran terhadap komik hal tersebut mengilhami untuk disajikannya komik sebagai media pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Kelebihan komik yang lainnya dalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Expresi yang divisualisasikan membuat pembaca

¹² Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik Ver.02*, (Jakarta: Creative Media, 2014), h.2-8

terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak begitu menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik siswa cenderung lebih menyukai buku bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk lealitas maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa,¹³ serta mempermudah dalam memahami materi pembelajaran.

C. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama mempunyai kedudukan dan peranan yang sangat penting di dalam pembangunan Nasional sebab Pembangunan Nasional kita adalah pembangunan manusia Indonesia seutuhnya dan pembangunan seluruh masyarakat Indonesia. Keberhasilan pembangunan di segala bidang ini sangat ditentukan oleh faktor manusianya yaitu manusia pembangunan yang bertaqwa, berkepribadian, jujur, ikhlas, berdedikasi tinggi serta mempunyai kesadaran bertanggung jawab terhadap masa depan bangsa di samping memiliki kecakapan dan ketrampilan tinggi, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi maju.

Agama Islam adalah agama Allah yang disampaikan kepada Nabi Muhammad untuk diteruskan kepada seluruh umat manusia, yang mengandung

¹³Daryanto, *Op Cit*, h.128

ketentuan-ketentuan keimanan (aqidah) dan ketentuan-ketentuan ibadah dan mu'amalah (syariah), yang menentukan proses berfikir, merasa dan berbuat terbentuknya kata hati.

Agama Islam mengandung beberapa unsur diantaranya :

- a. *Iman*,: keyakinan kepada : Allah,Malaikat,Kitab,Rasul,Hari Akhir,Qadha dan Qadar.
- b. *Islam* : penyerahan diri sepenuhnya kepada ketentuan Allah,yaitu : Syahadat,Shalat,Zakat,Puasa,Haji.
- c. *Ihsan* : berakal serta melakukan ibadah kepada Allah.

Dengan demikian , oleh karena Agama Islam itu membawa peraturan-peraturan Allah yang dipatuhi, maka orang islam itu bukan saja menjauhkan diri dari kemungkaran dan selalu berbuat kebajikan, melainkan juga mengajak kepada kebaikan dan mencegah kemungkaran itu.

Dasar –dasar Pendidikan Islam mempunyai tujuan :

1. Agar manusia mengetahui,memahami dan menghayati aspek-aspek yang berhubungan dengan keadaan makhluk.
2. Agar manusia mengetahui, memahami,menghayati dan melaksanakan ajaran Agama Islam.
3. Agar manusia, mengetahui,memahami dan menghayati dan meningkatkan keimanan terhadap khaliq.
4. Agar manusia mengetahui,memahami dan menghayati keRasulan serta melaksanakan syariat islam.

5. Agar manusia, mengetahui, memahami dan melaksanakan Rukun Islam.
6. Agar manusia mengetahui, memahami dan berperilaku sesuai dengan ahlak islam.
7. Agar mahasiswa mengetahui, memahami, dan mengamalkan syariat islam dengan baik.¹⁴

Pengertian PAI di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari kurikulum pendidikan. Istilah *kurikulum* berasal dari bahasa latin, yaitu *curriculum* yang artinya *a running course* atau *race course, especially a chariot race course*. Juga di ambil dari bahasa perancis, yakni *courier* artinya berlari (*to run*). Kemudian, istilah itu digunakan untuk sejumlah *courses* atau mata kuliah yang harus ditempuh untuk mencapai suatu gelar atau ijazah.

Istilah kurikulum kemudian berkembang dan dirumuskan dengan berbagai arti. Secara tradisional, *kurikulum* diartikan sebagai *mata pelajaran yang diajarkan di sekolah*. Pengertian kurikulum yang dianggap tradisional ini masih banyak dianut sampai sekarang termasuk di Indonesia.

Beberapa pakar pendidikan mendefinisikan kurikulum sebagai berikut :
Saylor dan Alexander merumuskan kurikulum *sebagai the total effort of the school situations*, artinya bahwa kurikulum merupakan keseluruhan usaha yang dilakukan oleh lembaga pendidikan atau sekolah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Definisi ini menggambarkan bahwa kurikulum

¹⁴Abu Ahmadi, Noor salimi, *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008), h.1-5

tidak sekedar mata kuliah atau mata pelajaran, tetapi termasuk proses belajar mengajar, dan usaha lain yang berkaitan dengan sekolah atau lembaga pendidikan. Usaha untuk mencapai tujuan pendidikan, berkaitan dengan arti kurikulum di atas, dilakukan di dalam situasi internal kelas maupun eksternal kelas. Artinya, dapat dilaksanakan di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Oleh karena itu, kurikulum berkaitan dengan metodologi pendidikan. Smith mengartikan kurikulum sebagai *a sequence of potential experiences of disciplining children and youth in group ways of thinking and acting*. Dengan definisi ini, kurikulum di pandang sebagai perangkat usaha dan upaya pendidikan dan bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan hidup bermasyarakat.

Anak didik dibina agar memiliki kemampuan menyesuaikan diri untuk menjadi bagian dari masyarakat. selain itu juga Harold Rugg mengatakan bahwa kurikulum sebagai *the entire program of the school. It is the essential means of education. It is everyting the students and their teacher do*. Artinya, kurikulum adalah program sekolah yang di dalamnya terdapat semua anak didik atau siswa-siswi dan pekerjaan guru-guru mereka.¹⁵

Pendidikan Islam juga mempunyai ciri-ciri khusus dalam kurikulumnya diantaranya yaitu:

¹⁵Hasan Basri,Beni Ahmad Saebani, *Ilmu Pendidikan Islam Jilid II*, (Bandung : Pustaka Setia,2010),h.176-177

- a. Dalam Kurikulum Pendidikan Islam, tujuan utamanya adalah pembinaan anak didik untuk bertauhid.oleh karena itu,semua sumber yang di anut berasal dari ajaran Islam.
- b. Kurikulum harus di sesuaikan dengan fitrah manusia, sebagai mahluk yang memiliki keyakinan kepada Tuhan.
- c. Kurikulum yang di sajikan merupakan hasil pengujian materi dengan landasan Al-Qur'an dan As-Sunnah.
- d. Mengarahkan minat dan bakat serta meningkatkan kemampuanakliah anak didik serta ketrampilan yang akan diterapkan dalam kehidupan konkret.
- e. Pembinaan ahlak anak didik, sehingga pergaulannya tidak keluar dari tuntunan Islam.
- f. Tidak ada kadaluarsa kurikulum karena ciri Khas kurikulum islam senantiasa relevan dengan perkembangan zaman bahkan menjadi filter kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam penerapannya di dalam kehidupan masyarakat.

Pendidikan Islam formal di Indonesia itu sendiri secara garis besar dapat terbagi menjadi 2 macam yaitu sistem madrasah dan sistem pondok.¹⁶

KTSP yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, yang dikembangkan sesuai dengan statuan pendidikan,potensi sekolahdaerah,karakteristik sekolah/daerah, sosial budaya masyarakat setempat,dan krakteristik peserta

¹⁶Hasan Basri,Beni Ahmad Saebani, *Ilmu Pendidikan Islam Jilid II*, (Bandung Pustaka Setia,2010),h.182

didik.¹⁷ Mengacu pada Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sisdiknas, Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 tahun 2005 tentang SNP, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No 22 Tahun 2006 tentang standar isi, Permendiknas Tahun 2006 tentang standar kompetensi kelulusan, Permendiknas No.24 tentang Pelaksanaan Standar Isi dan Standar Kompetensi Kelulusan, serta panduan penyusunan kurikulum yang di buat oleh BSNP, Setiap satuan pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kurikulum yang di implementasikan di satuan pendidikan masing-masing. Bagi satuan pendidikan yang belum siap mengembangkan kurikulum, dapat menggunakan model kurikulum yang dikembangkan oleh BSNP.¹⁸ Seiring dengan perkembangan Zaman, saat ini sudah di terapkan kurikulum baru yaitu k-13, Namun di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan untuk kelas VIII belum menggunakannya, masih digunakan kurikulum lama yaitu KTSP. Namun untuk kelas VII sudah menggunakan k-13. Dari hasil Observasi Sekolah di kelas VIII yang telah di lakukan oleh peneliti, maka peneliti menyesuaikan kurikulum yang ada di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan dengan menggunakan KTSP.

KTSP adalah kurikulum operasional yang di susun, dikembangkan, dan dilaksanakan oleh satuan pendidikan yang sudah siap dan sudah mampu mengembangkannya dengan memperhatikan Unang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 : pengembangan kurikulum

¹⁷ Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), h. 8.

¹⁸ *Ibid.*, h.10.

dilakukan dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan Tingkat satuan Pendidikan mengacu Kepada tujuan umum pendidikan yaitu untuk tujuan pendidikan menengah adalah meningkatkan kecerdasan, Pengetahuan, Kepribadian, Ahlak mulia,serta ketrampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan leboh lanjut.¹⁹

Hubungan kurikulum dengan Pembelajaran yaitu menurut Oliva (1997:12) menyatakan secara tegas bahwa “*curriculum itself is a contruct or concept, a verbalization of an extremely complex idea or set of ideas*”. Dengan kata lain, salah satu pengertian yang melekat dengan kurikulum adalah kurikulum sebagai verbalisasi dari ide atau gagasan yang terangat kompleks yang ingin dicapai oleh dunia pendidikan ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran di dalam kelas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sesungguhnya gagasan tersebut memerlukan penerapan atau pelaksanaan dalam bentuk proses pengajaran dan pembelajaran.²⁰

D. Materi Dendam dan Munafik

Dendam Dan Munafik merupakan sifat tercela yang tidak di sukai oleh Allah dan Manusia.Dendam adalah keinginan keras untuk membalas kejahatan seseorang. Orang sering menyebutnya dengan dendam kesumat,yaitu rasa dendam dan benci yang sangat mendalam. Dalam Pandangan Islam, dendam

¹⁹ *Ibid.*, h.12.

²⁰Suparlan,*Tanya Jawab Pengembangan Kurikulum Dan Materi Pembelajaran*,(Jakarta: Bumi Aksara,2012),h.52

merupakan perilaku yang dilarang oleh Allah SWT. Allah memerintahkan hambanya untuk menjadi orang yang pemaaf atas segala tindak kejahatan yang menimpa kita. Allah berfirman

وَلَا يَأْتِلْ أُولُوا الْفَضْلِ مِنْكُمْ وَالسَّعَةِ أَنْ يُؤْتُوا أُولَى الْقُرْبَىٰ وَالْمَسْكِينِ
وَالْمُهَاجِرِينَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلْيَعْفُوا وَلْيَصْفَحُوا أَلَا تُحِبُّونَ أَنْ يَغْفِرَ اللَّهُ لَكُمْ
وَاللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ ﴿٢٢﴾

Artinya : *Dan janganlah orang-orang yang mempunyai kelebihan dan kelapangan di antara kamu bersumpah bahwa mereka (tidak) akan memberi (bantuan) kepada kaum kerabat(nya), orang-orang yang miskin dan orang-orang yang berhijrah pada jalan Allah, dan hendaklah mereka mema'afkan dan berlapang dada. Apakah kamu tidak ingin bahwa Allah mengampunimu? dan Allah adalah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang..(Q.S. an-Nur,24:22)²¹*

Dampak Negatif Dari Sifat dendam di antaranya adalah :

- a. *Hilangnya ketenangan jiwa* :orang yang memiliki sifat dendam dalam jiwanya, maka hidupnya tidak akan merasa tenang. Dalam jiwanya selalau bergemuruh perasaan yang tidak nyaman, selama dendamnya belum terlampiaskan. Perasaan seperti itu lama-kelamaan akan membuat dirinya setres, berbagai penyakitpun mudah dihindangi,
- b. *Berusaha menghindar bila bertemu orang yang dibenci*
- c. *Selalu marah ketika orang lain menceritakan kebaikan orang yang kita dendam itu* : Perasaan marah juga akan menyebabkan datangnya

²¹Departemen Agama RI, *op.cit.*, h. 352..

banyak penyakit, npada diri seseorang. Kerena tensi darah naik, yang menyebabkan kerugian bagi kita sendiri.

d. *Membatasi pergaulan* : pergaulan sangat penting bagi manusia, karena dengan pergaulan itu, hidup menjadi perih. Artinya dengan sifat dendam yang ada pada diri manusia, mengakibatkan orang lain pu akan enggan mendekati dan mereka merasa takut akan mendapat giliran terkena dendam tersebut.

e. *Menyesal di kemudian hari* : seseorang yang melakukan balas dendam, hanya mengikuti hawa nafsunya. Nafsu selalu mengajak manusia untuk berbuat kejahatan. Ketika dendam terbalas, ia harus berurusan dengan orang yang berwajib, bisa jadi dijebloskan ke dalam penjara, ketika hal tersebut terjadi hanya penyesalan yang akan timbul.

Itulah beberapa kerugian bagi orang mempunyai sifat dendam, maka dari itu sebagai mahluk ciptaan Allah yang sempurna (manusia). Sudah semestinya sifat dendam dihapuskan dalam diri manusia, karena hal tersebut tidak ada untungnya sma sekali. Munafik artinya *berpura-pura percaya atau setia pada agama, tetapi sebenarnya di hatinya tidak demikian*; suka mengatakan sesuatu yang tidak sesuai dengan perbuatannya; bermuka dua. Dalam pengertian aqidah, munafik yaitu menyembunyikan kekafiran dalam hatinya dan menampilkan keimanannya dalam lidahnya. Ciri-ciri orang munafik telah di informasikan oleh Allah SWT dalam Al-Qur'an :

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ ءَامَنُوا قَالُوا ءَامَنَّا وَإِذَا خَلَوْا إِلَىٰ شَيَاطِينِهِمْ قَالُوا إِنَّا مَعَكُمْ إِنَّمَا
 نَحْنُ مُسْتَهْزَءُونَ ﴿١٤﴾

Artinya : dan bila mereka berjumpa dengan orang-orang yang beriman, mereka mengatakan: "Kami telah beriman". dan bila mereka kembali kepada syaitan-syaitan mereka, mereka mengatakan: "Sesungguhnya Kami sependirian dengan kamu, Kami hanyalah berolok-olok." "(Q.S Al-Baqarah,2:14).²²

Orang munafik memiliki sifat-sifat sebagaimana yang telah disampaikan oleh Allah diantaranya :

a. Pendusta

إِذَا جَاءَكَ الْمُنَافِقُونَ قَالُوا نَشْهَدُ إِنَّكَ لَرَسُولُ اللَّهِ وَاللَّهُ يَعْلَمُ إِنَّكَ لَرَسُولُهُ وَاللَّهُ يَشْهَدُ إِنَّ الْمُنَافِقِينَ لَكَاذِبُونَ ﴿٦٣﴾

Artinya :Apabila orang-orang munafik datang kepadamu, mereka berkata: "Kami mengakui, bahwa Sesungguhnya kamu benar-benar Rasul Allah". dan Allah mengetahui bahwa Sesungguhnya kamu benar-benar Rasul-Nya; dan Allah mengetahui bahwa Sesungguhnya orang-orang munafik itu benar-benar orang pendusta.(Q.S.Al-Munafiqun,63:1)²³

b. Sombaong :Orang munafik senantiasa bersikap sombong. Perbuatan dosa yang dilakukannya juga adalah akibat dari kesombongan mereka.Allah menjelaskan

وَإِذَا قِيلَ لَهُ اتَّقِ اللَّهَ أَخَذَتْهُ الْعِزَّةُ بِالْإِثْمِ فَحَسْبُهُ
 جَهَنَّمُ وَلَبِئْسَ الْمِهَادُ ﴿٢٦﴾

²²Departemen Agama RI, *op. cit.*, h.3.

²³Departemen Agama RI, *op. cit.*, h.554.

Artinya : *Dan apabila dikatakan kepadanya: "Bertakwalah kepada Allah", bangkitlah kesombongannya yang menyebabkannya berbuat dosa. Maka cukuplah (balasannya) neraka Jahannam. Dan sungguh neraka Jahannam itu tempat tinggal yang seburuk-buruknya.* (Q.S. Al-Baqarah, 2:206).²⁴

- c. *Penakut* : Orang munafik sebenarnya adalah penakut, karena tidak ada iman di hatinya segalanya dipertimbangkan melalui akal nya, orang munafik tidak mempercayai adanya Allah yang akan menolongnya. Sehingga orang munafik lebih takut kepada manusia daripada kepada Allah, dan tidak akan mau berperang di jalan Allah, Allah menegaskan dalam Al-Qur'an :

أَلَمْ تَرَ إِلَى الَّذِينَ قِيلَ لَهُمْ كُفُّوا أَيْدِيَكُمْ وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ فَآمَنَّا
كُتِبَ عَلَيْهِمُ الْقِتَالُ إِذَا فَرِيقٌ مِّنْهُمْ تَخَشَّوْنَ النَّاسَ كَخَشْيَةِ اللَّهِ أَوْ أَشَدَّ
خَشْيَةً وَقَالُوا رَبَّنَا لِمَ كَتَبْتَ عَلَيْنَا الْقِتَالَ لَوْلَا أَخَّرْتَنَا إِلَىٰ أَجَلٍ قَرِيبٍ
قُلْ مَتَّعَ الدُّنْيَا قَلِيلٌ وَالْآخِرَةُ خَيْرٌ لِّمَنِ اتَّقَىٰ وَلَا تُظْلَمُونَ فَتِيلًا ﴿٧٧﴾

Artinya : *"Tidakkah kamu perhatikan orang-orang yang dikatakan kepada mereka: "Tahanlah tanganmu (dari berperang), dirikanlah sembahyang dan tunaikanlah zakat!" setelah diwajibkan kepada mereka berperang, tiba-tiba sebahagian dari mereka (golongan munafik) takut kepada manusia (musuh), seperti takutnya kepada Allah, bahkan lebih sangat dari itu takutnya. mereka berkata: "Ya Tuhan Kami, mengapa Engkau wajibkan berperang kepada kami? mengapa tidak Engkau tangguhkan (kewajiban berperang) kepada Kami sampai kepada beberapa waktu lagi?" Katakanlah: "Kesenangan di dunia ini hanya sebentar dan akhirat itu lebih baik untuk orang-orang yang bertakwa, dan kamu tidak akan dianiaya sedikitpun".* (Q.S. An-Nisa; 4:77)²⁵

²⁴Departemen Agama RI, *op. cit.*, h. 32.

²⁵Departemen Agama RI, *op. cit.*, h. 90.

Contoh orang munafik yang sesuai dengan firman Allah adalah Abdullah bin Ubay. Dalam perang Uhud ia berusaha memengaruhi teman-temannya untuk mundur dari perang. Atas hasutannya, sebanyak 300 orang mengundurkan diri dari perang.

d. *Kikir*

Kikir artinya menahan harta, seperti sedekah dan zakat yang sudah semestinya dikeluarkan. Orang kikir sangat sayang dengan hartanya, sehingga mereka merasa berat mengeluarkan hartanya di jalan Allah. Dan Allah menjelaskan masalah kikir dalam Al-Quran :

﴿ وَمِنْهُمْ مَّنْ عٰهَدَ اِلٰهَ لَيْسَ ؕ اٰتٰنَا مِنْ فَضْلِهٖ لَنَصَّدَّقَنَّ وَلَنَكُوْنَنَّ مِنَ الصّٰلِحِيْنَ ﴾ ﴿٧٥﴾ فَلَمَّآ اٰتٰهُمْ مِّنْ فَضْلِهٖ اَخْلَوْاْ بِهٖ وَتَوَلَّوْاْ وَهُمْ مُّعْرِضُوْنَ ﴿٧٦﴾ فَاَعْقَبَهُمْ نِفَاقًا فِىْ قُلُوْبِهِمْ اِلٰى يَوْمٍ يَلْقَوْنَهٗۤ اِِمَّا اَخْلَفُوْا اِلٰهَ مَا وَعَدُوْهُ وَبِمَا كَانُوْا يَكْذِبُوْنَ ﴿٧٧﴾

Artinya : “dan diantara mereka ada orang yang telah berikrar kepada Allah: "Sesungguhnya jika Allah memberikan sebahagian karunia-Nya kepada Kami, pastilah Kami akan bersedekah dan pastilah Kami Termasuk orang-orang yang saleh. Maka setelah Allah memberikan kepada mereka sebahagian dari karunia-Nya, mereka kikir dengan karunia itu, dan berpaling, dan mereka memanglah orang-orang yang selalu membelakangi (kebenaran). Maka Allah menimbulkan kemunafikan pada hati mereka sampai kepada waktu mereka menemui Allah, karena mereka telah memungkirkan terhadap Allah apa yang telah mereka ikrarkan kepada-Nya dan juga karena mereka selalu berdusta. (Q.S. At-Taubah, 9:75-77)²⁶

²⁶ Departemen Agama RI, *op.cit.*, h. 199.

Contoh orang yang munafik seperti dalam firman Allah pada Q.S. At-Taubah ayat 75-77 adalah kisah Sa'labah bin Hatib yang minta didoakan Nabi SAW agar menjadi kaya. Tetapi setelah kaya ia enggan mengeluarkan sedekah dan Zakat.

- e. *Penghianat* : Orang munafik selalu tidak menepati janji. Sebagaimana dijelaskan oleh Allah dalam Al-Qur'an :

أَتَّخِذُوا أَيْمَانَهُمْ جُنَّةً فَصَدُّوا عَنْ سَبِيلِ اللَّهِ إِنَّهُمْ سَاءَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿٦٣﴾

Artinya: “Mereka itu menjadikan sumpah mereka sebagai perisai, lalu mereka menghalangi (manusia) dari jalan Allah. Sesungguhnya Amat buruklah apa yang telah mereka kerjakan”. (Q.S. Al-Munafiqun, 63:2)

Sifat munafik memberikan dampak yang negatif untuk diri sendiri, orang lain maupun masyarakat pada umumnya, dampak negatif tersebut antara lain :

- 1) Tidak akan dipercaya orang lain.
- 2) Terjadi konflik dalam dirinya, sehingga tidak ada ketentraman, keraguan menghantui, begitu juga dengan bisikan hati, akan mengalami sakit.

فِي قُلُوبِهِمْ مَّرَضٌ فَزَادَهُمُ اللَّهُ مَرَضًا ۖ وَلَهُمْ عَذَابٌ أَلِيمٌ بِمَا كَانُوا يَكْذِبُونَ ﴿١٠﴾

Artinya: Dalam hati mereka ada penyakit, lalu ditambah Allah penyakitnya; dan bagi mereka siksa yang pedih, disebabkan mereka berdusta. (Q.S. al-Baqarah, 2:10)²⁷

²⁷Departemen Agama RI, *op.cit.*, h.3.

- a) Orang lain terjerumus dengan ajakannya.
- b) Kerugian masyarakat semakin besar, karena orang-orang munafik itu selalu menumbuhkan kerusakan. dan Allah tidak suka dengan orang-orang yang berbuat kerusakan di muka bumi:

وَابْتَغِ فِي مَا آتَاكَ اللَّهُ الدَّارَ الْآخِرَةَ وَلَا تَنْسَ نَصِيبَكَ مِنَ الدُّنْيَا وَأَحْسِنْ كَمَا أَحْسَنَ اللَّهُ إِلَيْكَ وَلَا تَبْغِ الْفُسَادَ فِي الْأَرْضِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ الْمُفْسِدِينَ ﴿٧٧﴾

Artinya : “dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu (kebahagiaan) negeri akhirat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari (kenikmatan) duniawi dan berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di (muka) bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan”. (Q.s.Al-Qasas, 28:77).²⁸

Pada intinya menghindari perilaku tercela seperti dendam dan munafik tidak akan menyusahkan diri sendiri dan orang lain. Ketika berperilaku baik orang lain akan senang dan nyaman saat berteman, bertetangga dan bermasyarakat. Semua orang akan cinta dan sayang terhadap orang yang senantiasa berperilaku baik dan Allah pun akan senang jika hambanya mengikuti apa yang diperintahkan.

²⁸Departemen Agama RI, *op.cit.*, h.394.

E. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

1. Ismi Fatimatus Zahro Utarianti “pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada materi sistem pernapasan pada siswa kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang” disimpulkan bahwa hasil kelayakan komik yang dikembangkan maka diperoleh skor rata-rata 4,00 untuk uji validasi media dan uji validasi materi.

Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, media pembelajaran yang dikembangkan pada uji validasi media dan uji validasi materi telah memenuhi kriteria layak.²⁹

2. Agusti Hilala “ Jurnal Pengembangan media komik pada mata pelajaran geografi Sma kelas x Materi Struktur lapisan kulit bumi (Penelitian di SMA Negeri 1 Kabila, Gorontalo)” disimpulkan bahwa hasil persentase skor capaian rata-rata minat belajar siswa pada kelas uji coba terbatas yaitu 72,22% dan skor capaian rata rata motivasi belajar siswa pada kelas uji coba terbatas yaitu 63,89%. Sedangkan pada Uji coba general pembelajaran dengan menggunakan komik “menjelajah lapisan kulit bumi”berhasil meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.³⁰

3. Efi Eka Febriandari, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk meningkatkan Kemampuan

²⁹Ismi Fatimatus Zahro Utarianti, *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang*, Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, Volume 1 Nomor 3 2015

³⁰Agusti Hilala “ *Jurnal Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Sma Kelas X Materi Struktur Lapisan Kulit Bumi* (Penelitian di SMA Negeri 1 Kabila, Gorontalo)”. F, MIPA : Universitas Negeri Gorontalo, 2014

Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD” disimpulkan bahwa proses pengembangan media komik dalam pembelajaran model round untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa.

Kelas IV SD terlaksana sesuai dengan tiga tahapan yang terdapat dalam model pengembangan 4-D yang meliputi tahap define (pendefisian), tahap Design (perancangan), dan tahap develop (pengembangan).³¹

4. Khutum Bafaqih,dkk, ‘‘Pengembangan media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesai Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana’’ disimpulkan bahwa pengembangan sebuah produk media komik pendidikan Bahasa Indonesia untuk kelas IV semester genap di MIN Air Kuning. Validitas hasil pengembangan media komik pendidikan Bahasa Indonesia telah dilakukan dengan metode Kuesioner. Menurut ahli isi mata pelajaran, media komik pendidikan dengan model Dick and Carrey pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV semester genap berada pada kualifikasi sangat baik.³²

³¹Efi Eka Febriandari, “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD” Jurnal Review pendidikan Dasar Vol 1 No 1 September 2015

³²Khutum Bafaqih,dkk, *Jurnal Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana*, e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Vol: 3 No: 1 Tahun:2015

F. Kerangka Berfikir

Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu guru dan peserta didik untuk berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang lebih berkualitas. Oleh karena itu, kehadiran media sangat penting, dalam proses pembelajaran, tak terkecuali pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

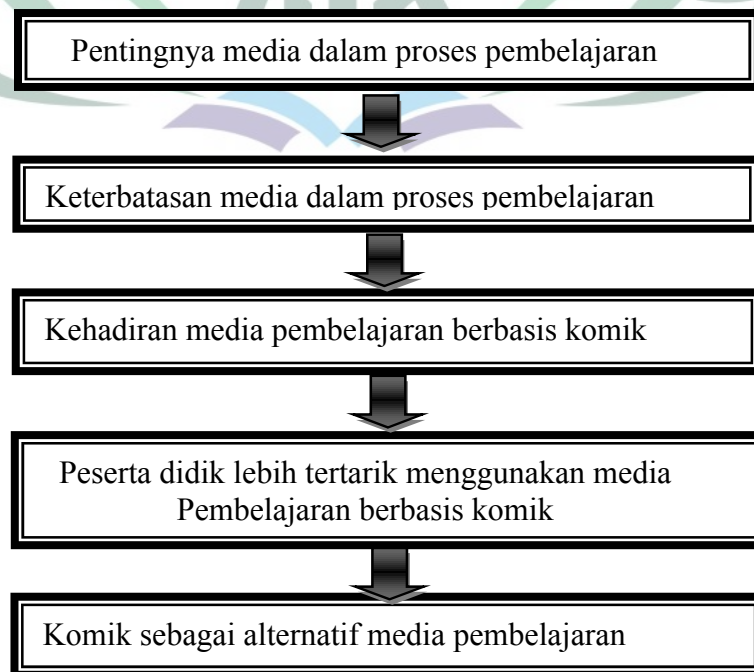
Pembelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik baik dari segi intelektual, sosial, maupun individual. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam juga bertujuan untuk mengenalkan peserta didik pada kondisi sosial masyarakat meliputi tentang adab dan ahlak dalam lingkungan tempat tinggal, maupun dimanapun berada. Salah satu materi pokok yang diberikan untuk kelas VIII adalah Perilaku tercela yaitu dendam dan munafik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada materi Dendam dan Munafik di Sekolah Menengah Pertama dilakukan dengan media buku teks, sementara penyajian dengan buku teks saja kurang memadai.

Komik menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang tepat. Media komik memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran di antaranya mampu menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar peserta

didik yang pada umumnya menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu peserta didik SMP/Mts berada pada tahap berfikir operasional kongkrit dan rasa ingin tau lebih mendalam. Dengan media komik, materi dapat disajikan lebih kongkrit dan membuat penasaran dalam ceritanya agar mudah dipahami dan memicu pola berfikir peserta didik agar mau membaca buku pelajaran.

Media komik dikembangkan untuk sebagai suatu alternatif penyajian Pengetahuan Pendidikan Agama Islam agar lebih menarik dan mudah di ingat. Penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual pada gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Media komik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif, misalnya dengan bermain peran atau sebagai media bercerita.

Diagram alur kerangka berfikir peneliti sebagai berikut :



Gambar 2.3
Kerangka Berfikir Media Pembelajaran Berbasis Komik Kelas VIII

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Pengembangan media pembelajaran berbasis komik dengan materi dendam dan munafik seperti potongan ayat di dalam surat Ali- Iman, 3 : 133-134

﴿ وَسَارِعُوا إِلَىٰ مَغْفِرَةٍ مِّن رَّبِّكُمْ وَجَنَّةٍ عَرْضُهَا السَّمَوَاتُ وَالْأَرْضُ أُعِدَّتْ لِلْمُتَّقِينَ ۚ الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكَبِيرِ وَالضَّعِيفِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ ۗ وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ ﴾

Artinya : “dan bersegeralah kamu kepada ampunan dari Tuhanmu dan kepada surga yang luasnya seluas langit dan bumi yang disediakan untuk orang-orang yang bertakwa,(yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang menahan amarahnya dan mema'afkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan”. (Q.S. Ali-Imran, 3:133-134).²

Penelitian R&D ini bisa didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja,sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temuan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien,

¹Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, cet. 10, 2010), h. 407

² Departemen Agama RI, *Al-Quran dan terjemah*, (Bandung : cordoba internasional indonesia, 2013), h. 67.

produktif, dan bermakna. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat/dunia pendidikan, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.³

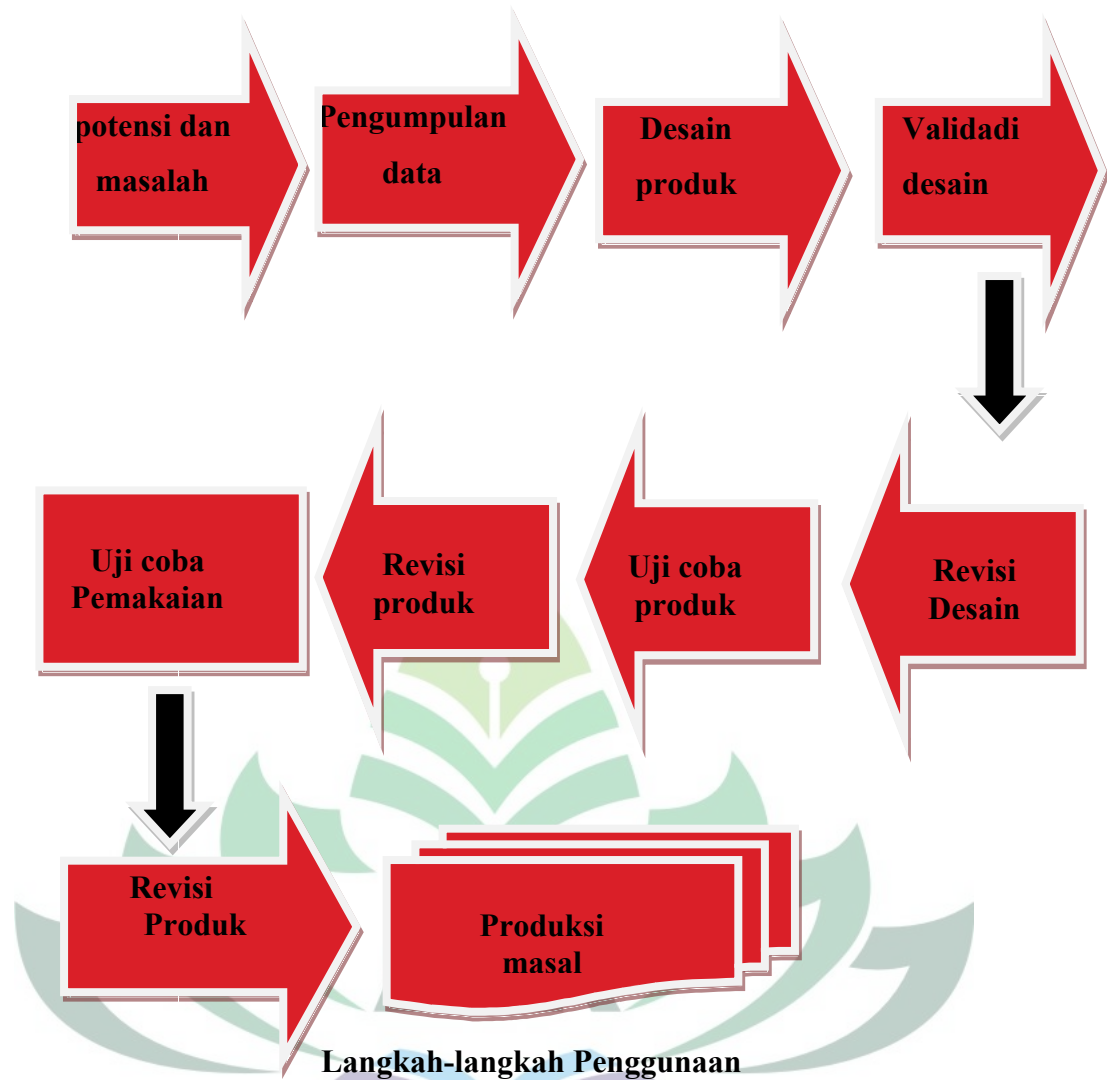
Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi produk yang di kembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Penelitian ini dikembangkan berupa media pembelajaran yaitu komik.

B. Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan bahaninstruksional oleh Borg and Gall. Prosedur ini dipilih karena memiliki langkah yang terperinci namun sederhana. Prosedur terdiri atas sepuluh langkah, menyesuaikan dengan tujuan penelitian yakni mengembangkan media pembelajaran berbasis komik dengan materi Dendam Dan Munafik yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang berimplikasi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar.

Penelitian dilakukan dengan melakukan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model Bord and Gall yang telah dimodifikasi dari Sugiono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukan pada gambar 3.1 berikut

³Sugiono, *op.cit.*,h.407.

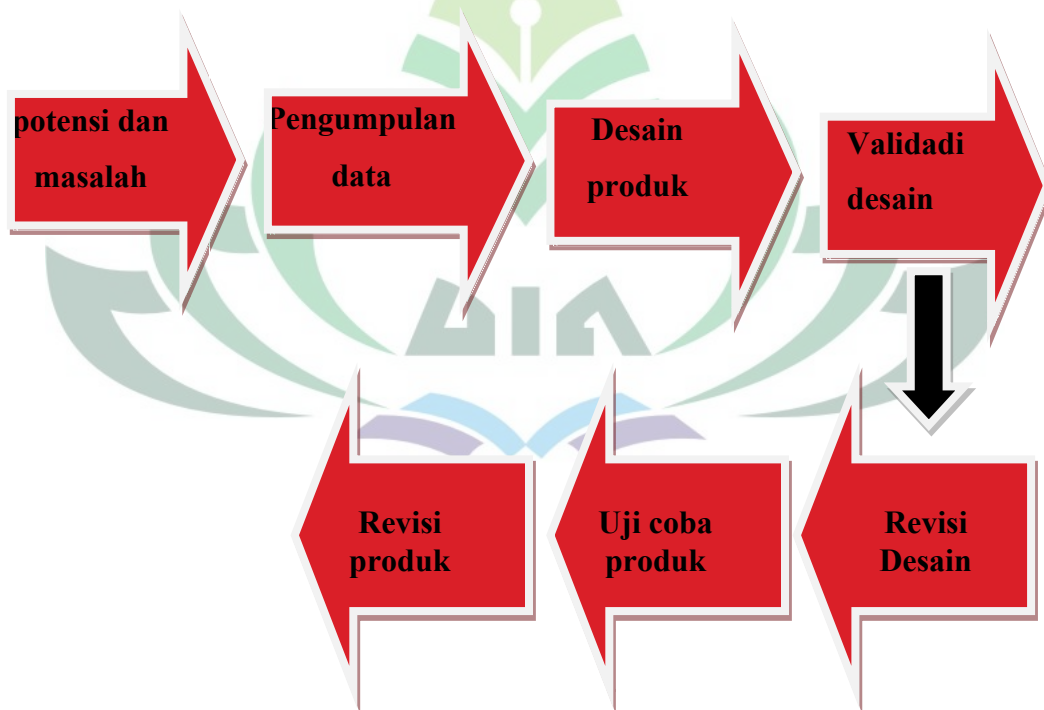


Metode *Research and Development* (R&D) Menurut Borg and Gall

Metode ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan uji ahli seperti uji materi, uji media, uji guru, dan uji coba lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatan suatu produk. Dalam penelitian pengembangan ini dibutuhkan tujuh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Peneliti tidak mencapai produk massal karena

kurangnya dana untuk mengembangkan lagi media yang di buat dan masalah waktu yang dibutuhkan untuk membuat pengembangan media sampai produksi massal terlalu lama.

Sehingga peneliti hanya menggunakan tujuh langkah penggunaan metode *research and Development*(R&D) yang sudah layak untuk diuji cobakan dilapangan dengan diperkuat pernyataan oleh ahli validasi. Maka, produk akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan agama Islam untuk peserta didik SMP kelas VIII. Seperti gambar dibawah ini :



Gmbarb3.5

Tujuh langkah tahapan yang dilaksanakan

Metode *Research and Development*(R&D) menurut Borg and Gall

1. Potensi Dan Masalah

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dengan menggunakan komik adalah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi awal di SMP N 1 Jati Agung Lampung selatan, ditemukan bahwa tidak adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga banyak peserta didik banyak yang bercanda dengan teman sebangkunya saat pembelajaran sedang berlangsung oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berupa komik sebagai acuan pembelajaran agar peserta didik termotivasi dan lebih kreatif dalam pembelajaran.

Kegiatan kedua yang akan dilakukan sebelum melakukan penelitian yaitu observasi kedua yang dilakukan di sekolah SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Pada observasi kali ini, akan dilakukan wawancara dan pemberian angket kepada guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dan peserta didik. Adapun wawancara dan pemberian angket kepada guru bidang studi Pendidikan Agama Islam dapat dilihat pada lampiran.

2. Pengumpulan Informasi

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan sumber referensi yang menunjang pengembangan media pembelajaran berbasis komik materi Dendam Dan Munafik pada tingkat SMP. Sumber referensi untuk mengembangkan media pembelajaran di dapat dari sumber yang relevan yaitu dengan menggunakan buku dan internet.

3. Desain Produk

Perencanaan produk awal ini adalah dengan mengumpulkan bahan yang dilakukan dengan cara mencari melalui internet (browsing), dan membaca buku. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang di ambil dari bahan utama misalnya buku, jurnal, skripsi, dan lain-lain. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran berbasis komik dilakukan dengan beberapa tahap yaitu :

- 1) Bagian 1 mengembangkan komik
 - a) Menulis dasar-dasarnya.
 - b) Menulis apa yang di ketahui.
 - c) Menentukan gaya.
 - d) Memilih format.
- 2) Bagian 2 membuat draf kasar
 - a) Menulis sebuah naskah.
 - b) Mengsketsakan frame.
 - c) Memastikan pengaturan panel masuk akal.
 - d) Mencoba untuk membuat bentuk teks yang berbeda-beda.
 - e) Membuat frame yang bermanfaat.
 - f) Bereksperimen dengan struktur frame.
- 3) Bagian 3 Menggambar Komik
 - a) Membuat frame.
 - b) Menambahkan konten pada frame.
 - c) Menggambar garis akhir.

- d) Scan komik.
- e) Membersihkan gambar.
- f) Membuat font (desain tulisan).
- g) Menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan dengan menggunakan aplikasi Pixlr.⁴

Selanjutnya setelah semua hal-hal telah selesai maka yang akan dilakukan adalah spesifikasi produk media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis komik materi Dendam dan Munafik untuk peserta didik kelas VIII.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk dalam hal ini media pembelajaran berbentuk komik secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan secara rasional karena dalam validasi ini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan. Validasi produk (bahan ajar berbentuk komik) dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang di rancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain pembelajaran tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain pengembangan bahan ajar berbentuk komik ini dapat dilakukan dalam forum diskusi.⁵

⁴Wiki how, ''Cara Membuat Komik'' (online) tersedia di :
<http://id.m.wikihow.com/membuat-komik>, (27 Januari 2017)

⁵Sugiono, *op.cit.*, h.414

a. Validasi Ahli Media

Instructional disain Expert (Ahli desain Pembelajaran) adalah ahli desain pembelajaran diperlukan untuk mereview aspek-aspek yang terkait dengan rancangan pembelajaran, meliputi kapasitas analisis tugas, kejelasan dan kelengkapan tujuan pembelajaran, serta kesesuaian strategi dan media yang digunakan.

Production Expert (Ahli Produksi), untuk memberikan review ketika media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan teknologi yang tidak familiar bagi tim pengembang. Ahli ini mengetahui secara detail hal-hal yang berkaitan dengan aspek teknis dari media yang sedang dikembangkan. Contoh ahli produksi adalah Produser Video, Sutradara, Programmer, ahli animasi, perekayasa perangkat lunak, dan termasuk di sini adalah ahli media (*media expert*). Selain itu, juga ada ahli lain meliputi ahli hukum, ahli bahasa, dan ahli manajemen. Tentunya dalam pemilihan ahli-ahli lain ini disesuaikan dengan kebutuhan dari desain pembelajaran yang dikembangkan.

b. Validasi Ahli Materi

Subject Matter Expert (Ahli Materi) adalah orang yang telah memperoleh pengetahuan penuh tentang topik pembelajaran. Orang ahli tersebut misalnya profesor atau dosen yang mengampu disiplin ilmu terkait.

c. Validasi Guru

Teachin Training Expert (Guru) adalah guru yang dapat memberikan bukti Extra apakah materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan telah sesuai dan dapat diimplementasikan. Mereka diminta untuk memberi masukan tentang permasalahan yang mungkin dihadapi sebelum diberikan kepada siswa. Mereka juga dapat mengevaluasi kemungkinan kemudahan implementasinya ketika pembelajaran tersebut di gunakan oleh guru.

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media maka dapat diketahui kelemahan dari komik tersebut. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Bila perubahan-perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru tersebut sangat besar dan mendasar, evaluasi formatif kedua perlu dilakukan. Tetapi, bila perubahan ini tidak terlalu besar dan tidak mendasar, produk baru tersebut siap dipakai dilapangan sebenarnya.

6. Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diujicobakan dalam pembelajaran. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba satu lawan satu (*one to one*), uji kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*).

Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah bahan ajar baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan produk bahan

ajar yang lama atau yang lain.⁶ Selain itu uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media berupa komik ini menarik sebagai media pembelajaran.

7. Revisi produk

Dari hasil uji coba produk, apabila tanggapan guru maupun peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan disekolah.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila di bandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis.

⁶Sugiono, *op.cit.*, h.114-115

Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.⁷ Observasi adalah pengamatan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Observasi sebagai alat pengumpul data dapat dilakukan secara spontan dapat pula dengan isian yang telah disiapkan sebelumnya.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan observasi nonpartisipan, yaitu peneliti datang ketempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dan hanya sebagai pengamat independen dalam kegiatan tersebut. Observasi yang dilakukan observasi tidak terstruktur, yaitu observasi yang tidak dilakukan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Dalam melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian membuat kesimpulan⁸ observasi ini dilakukan di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan.

b. Angket

Kuesioner (*questionair*) juga sering dikenal sebagai angket pada dasarnya kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden). Dengan penggunaan angket, pengumpulan data sebagai penilaian bahan ajar jauh lebih praktis, menghemat waktu dan tenaga.⁹ Kuesioner sebagai lembar penelitian produk digunakan untuk mendapatkan data tentang kelayakan media pembelajaran hasil pengembangan instrument koesioner disusun dengan menggunakan skala *lekert*.

⁷Sugiono, *op.cit.*, h.203

⁸Sugiono, *op.cit.*, 204-205

⁹Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008).h.84

c. Wawancara atau Interview

Esterberg mendefinisikan interview sebagai berikut “*a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint contruction of meaning about a particular topic*” wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Sutrisno hadi mengemukakan bahwa anggapan yang perlu di pegang oleh peneliti dalam menggunakan metode *interview* dan juga kuesioner (angket) adalah sebagai berikut :

1. Bahwa subjek (responden) adalah orang yang paling tau tentangdirinya sendiri
2. Bahwa apa yang ditanyakan oleh subjek kepada peneliti adalah benar dan dapat dipercaya
3. Bahwa interpretasi subjek tentang pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti kepadanya adalah sama dengan yang dimaksudkan oleh peneliti.¹⁰

Wawancara yang diterapkan dalam penelitian ini adalah interview atau wawancara semiterstruktur. Dengan tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, pihak yang di ajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.

Pada penelitian ini yang menjadi subjek wawancara adalah Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan. Hasil wawancara yang dilakukan, diketahui bahwa media pembelajaran

¹⁰Sugiono,*op.cit.*, h.194

Pendidikan Agama Islam oleh peserta didik di anggap membosankan, kurang menarik, dan relatif sulit. Hal-hal tersebut menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam membaca dan belajar. Sebagai akibatnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah.

d. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dibandingkan dengan metode lain, maka metode ini tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah. Dengan metode dokumentasi yang di amati bukan benda hidup tetapi benda mati.¹¹ Dokumentasi juga merupakan sejumlah fakta dan data yang tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumen baik berupa surat, buku atau catatan harian, memorial, laporan, artefak, maupun foto. Metode ini penulis gunakan untuk memperoleh data yang tidak diperoleh pada tehnik pengumpulan data sebelumnya.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli media, angket untuk guru serta angket untuk peserta didik, pengujian instrumen dilakukan dengan

¹¹ Suharsimi Arikunto, *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 274

menggunakan validitas, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada. Adapun kisi kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

Tabel 3.2

Instrumen Penilaian Validasi Media Pembelajaran Berbasis Komik

no	Validator	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor butir
		Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	6	4,5,6,7,8,9
		Penyajian	8	10,11,12,13,14,15,16,17
		Keterlaksanaan	3	18,19,20
		Kondisi fisik	2	1,2
		Kualitas bahan	3	3,4,5
		Imoticon impact	1	6
		Desain sampul	4	7,8,9,10
		Isi cerita	4	11,12,13,14
		Kualitas teknis	4	15,16,17,18
		Isi	2	1,2
		Media		
		Pembelajaran	3	3,4,5
		Kebahasaan	4	6,7,8,9
		Penggunaan	4	10,11,12,13
		Penyajian	7	

4	Peserta Didk	Materi		1,2,3,4,5,6,7
		Penyajian media	4	8,9,10,11
		Bahasa	2	12,13
		Tampilan	2	14,15

E. Teknis Analisis Data

Teknis analisis data dalam pengembangan ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran dan tanggapan evaluator yang di dapat dari lembar komentar. Pada tahap Uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik,saran,masukan dan perbaikan. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk atau hasil pengembangan yang berupa komik. Data dari angket merupakan data kualitatif yang diakumulatitkan menggunakan skala linkert yang berkriteria lima tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada tiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel.3.2

Kriteria skor yang digunakan pengembangan

Dalam memberikan penilaian pada komik

Skor				
1	2	3	4	5
Sangat kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat baik

Sedangkan untuk menentukan hasil persentasi skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu :¹²

$$P = \frac{p}{n} \times 100\%$$

Keterangan : p = Angka presentase atau skor penilaian

n = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

Tabel 3.3

Tabel Skala Kelayakan¹³

Skor	Kriteria
0-20% Skor _{max}	Tidak layak
21%Skor _{max} - 40% Skor _{max}	Kurang layak
41% Skor _{max} - 60% Skor _{max}	Cukup layak
61%Skor _{max} - 80% Skor _{max}	Layak
81% Skor _{max} - 100% Skor _{max}	Sangat layak

¹² Anas Sudjiono, *Pengantar Statistic*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), h. 43

¹³ Sugiono, *Media Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. (Bandung CV. ALFABETA, 2012, h. 135

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan komik dengan materi perilaku tercela yaitu dendam dan munafik sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang diuraikan berdasarkan langkah Borg and Gall. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian berdasarkan langkah-langkah pengembangan sebagai berikut :

1. Studi Pendahuluan

Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 1 Jati Agung masih menemui kendala. Menurut observasi awal yang di laksanakan di SMP N 1 Jati Agung pada 14 juni 2017 terungkap bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan agama Islam yang dilakukan guru masih kurang variatif dari segi metode dan media. Membelajaran yang dilakukan masih cenderung dengan cara konvensional dimana peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan guru, aktifitas pembelajaran didominasi guru sedangkan peserta didik cenderung pasif. Komunikasi yang terjadi cenderung komunikasi searah dimana guru menjelaskan dan peserta didik mendengarkan proses pembelajaran yang demikian membuat peserta didik kurang tertarik untuk belajar. Sumber belajar yang digunakan berupa buku teks masih kurang disukai peserta didik karena penyajian materi padat, tampilannya kurang menarik dan buku teks yang di pakai di dalamnya masih monoton. Peserta

didik merasa bosan dan malas dalam belajar Pendidikan Agama Islam apa bila hanya mendengar penjelasan Guru saja dan membaca buku teks yang dimiliki. Peserta didik menganggap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi perilaku tercela dendam dan munafik, pembelajaran Pendidikan Agama Islam oleh peserta didik di anggap membosankan, dan kurang menarik.

Hasil wawancara dengan Guru kelas VIII SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan, Ibu Farida, mengungkapkan ketika Guru meminta peserta didik untuk menyimak buku, banyak peserta didik yang kurang perhatian terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaanya, peserta didik tidak merespon. Nilai yang di raih Peserta didik untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pun masih Kurang Memuaskan. Nilai yang kurang memuaskan tersebut merupakan indikasi bahwa materi yang disampaikan belum mampu di serap dengan baik oleh peserta didik. Motivasi belajar peserta didik masih rendah sehingga perlu dibangkitkan. Perlu suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Materi yang disajikan secara deskriptif membuat peserta didik kurang tertarik. Sementara itu ditemukan yakni banyaknya materi yang harus disampaikan terbatas oleh alokasi waktu, sarana dan prasarana media yang sudah adaitidak digunakan oleh guru untuk menunjang proses belajar mengajar secara optimal, dikarenakan kurangnya Pemahaman guru terhadap penggunaan media. Agar peserta didik tidak cepat

merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi, salah satu cara yang bisa digunakan adalah menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik.

Melihat popularitas komik yang disukai anak-anak, bahkan hingga segmentasi usia dewasa, maka komik memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi media dalam pembelajaran. Selain hal tersebut, dipilihnya komik untuk dikembangkan didasari pada kemudahan menggunakan komik bagi peserta didik maupun guru, serta kemampuan komik yang dapat disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media komik merupakan salah satu media visual yang dapat menyajikan materi lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, maupun menyajikan materi lebih konkret sehingga peserta didik lebih mudah menyerap materi pembelajaran. Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan komik sebagai media dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dan mempermudah belajar peserta didik. Apabila peserta didik tertarik mempelajari materi lewat media yang dikembangkan, maka peserta didik akan lebih cepat dalam memahami materi pembelajaran.

2. Desain Produk dan Prodeksi Pengembangan

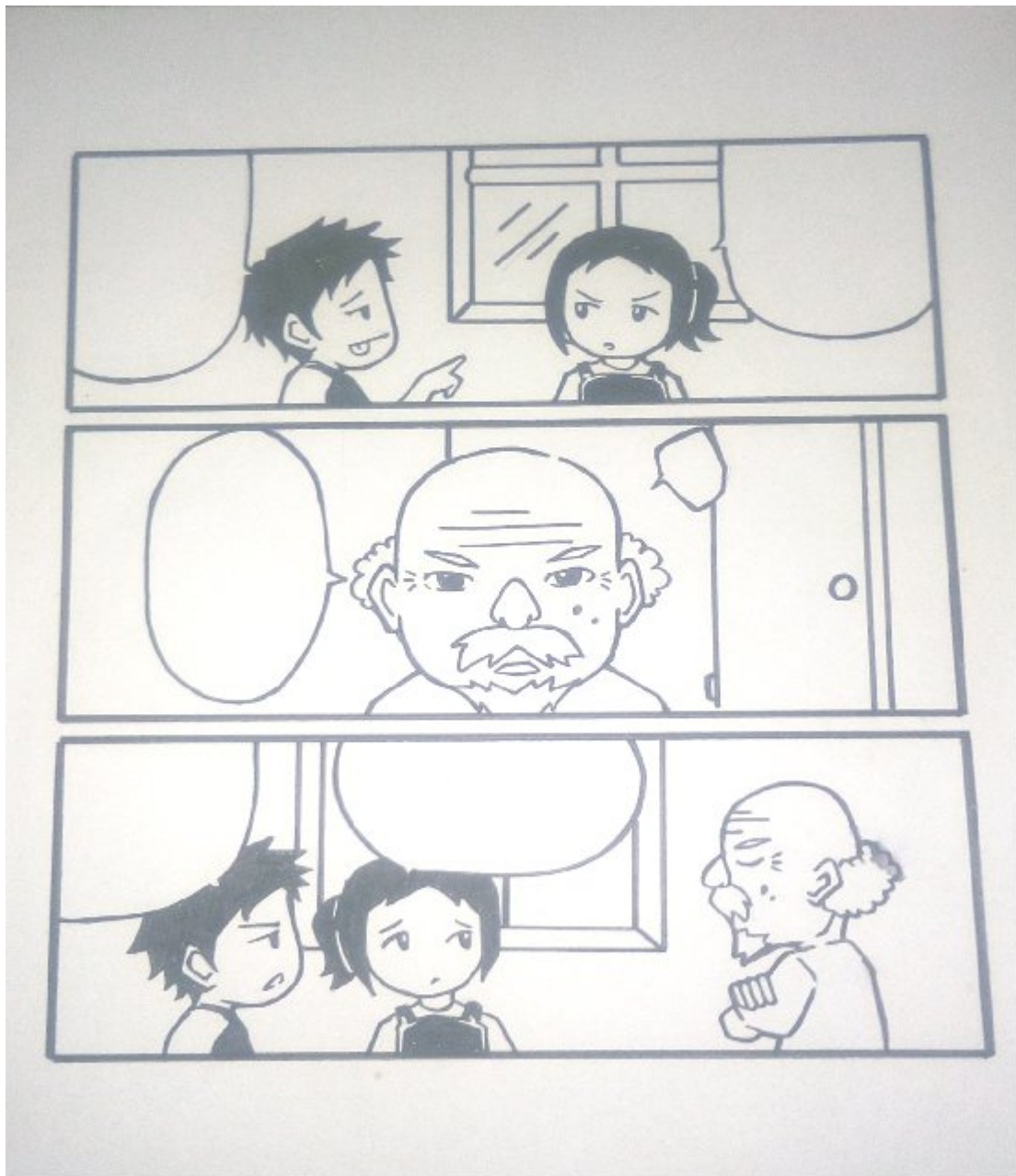
Berdasarkan materi yang diajarkan, peneliti mulai merancang karakter tokoh yang akan ditampilkan dalam komik. Peneliti membuat dan mengisi

panel-panel komik dengan gambar-gambar beserta balon dialog sesuai dengan ulasan materi yang dikembangkan. Proses menggambar dilakukan dalam buku sketsa (sketch Book) berukuran kertas letter, satu halaman komik di bagi menjadi dua. Komik dicetak menggunakan ukuran letter. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat sketsa manual dengan pensil pada media kertas kemudian di warnai dengan menggunakan spidol. Setelah itu Scanning gambar manual yaitu hasil di foto menggunakan handpone dan di olah dengan aplikasi Pixlr, dalam proses pengolahan dengan aplikasi Pixlr terdapat beberapa tahap, yakni perhalus gambar, pemberian balon dialog, dan pemberian teks. Media ini di desain sebagai media visual yang tidak memerlukan sarana dan prasarana lain dalam penggunaanya. Media dapat dibaca kapan pun dan dimana pun peserta didik berada, termasuk digunakan untuk belajar sendiri oleh peserta didik di luar kelas.

Berikut adalah contoh gambar komik, melalui beberapa tahap di antaranya proses pembuatan cerita dan sketsa, proses sebelum di beri teks dan sesudah di beri teks.

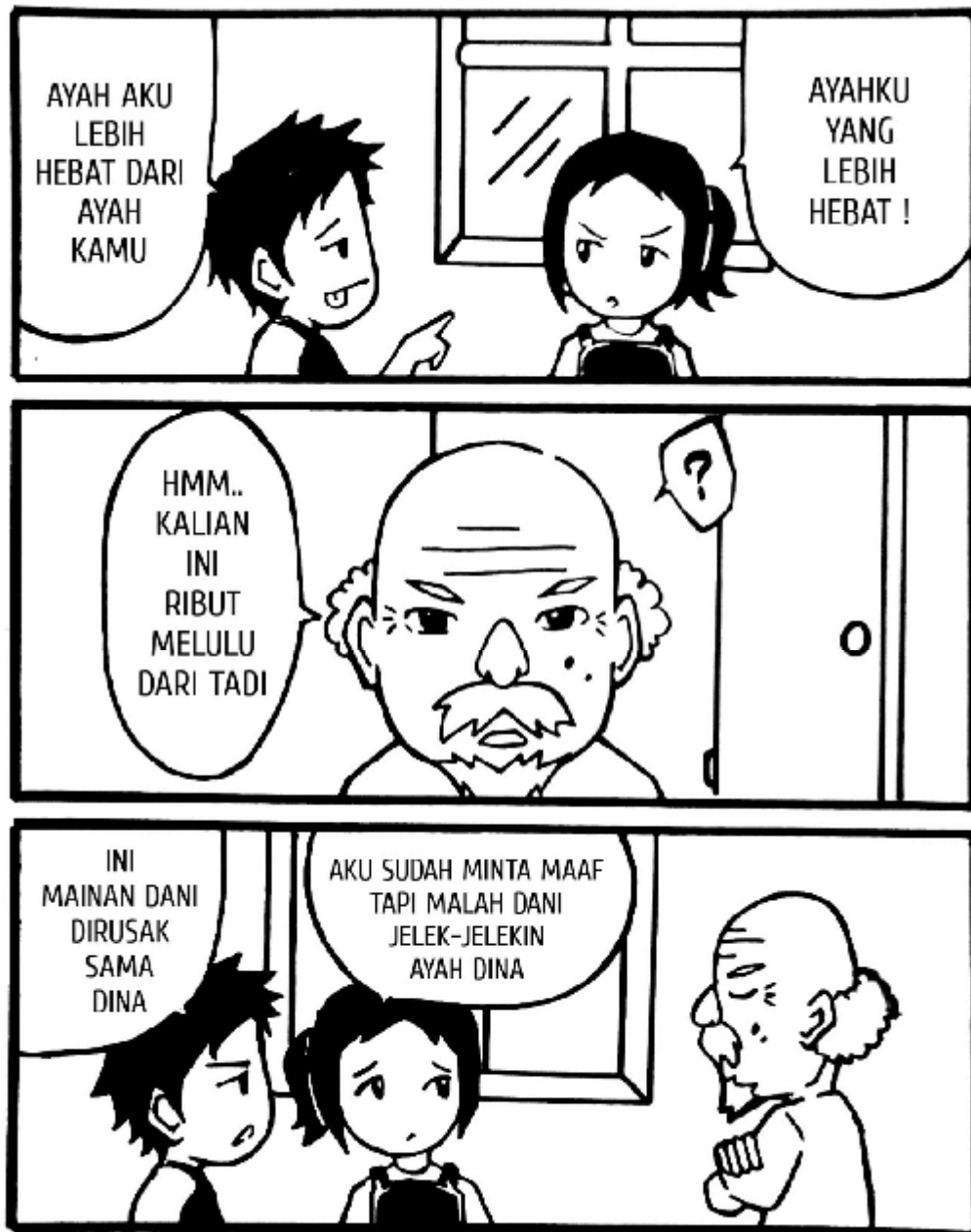
Gambar 4. 5

Proses Sebelum di Beri Teks



Gambar 4.6

Proses Sesudah di Beri Teks



3. Data Hasil Validasi Ahli

Sebelum produk diuji cobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan dosen ahli media dan ahli materi. Validasi ahli dilakukan agar produk komik yang dikembangkan layak diuji cobakan terhadap peserta didik. Selain itu validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan materi, kekurangan materi, antisipasi situasi saat uji coba lapangan dan lain sebagainya. Validasi ahli dilakukan agar produk yang dikembangkan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di lapangan.

1) Validasi Ahli Materi

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh dosen ahli materi. Penilaian ahli materi meliputi kurikulum, isi, penyajian, dan keterlaksanaan yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli materi pada hari Kamis 01 Januari 2018 di kampus UIN RadenIntan Lampung dan SMP N 1 Jati Agung. Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel di bawah ini

Tabel 4.3

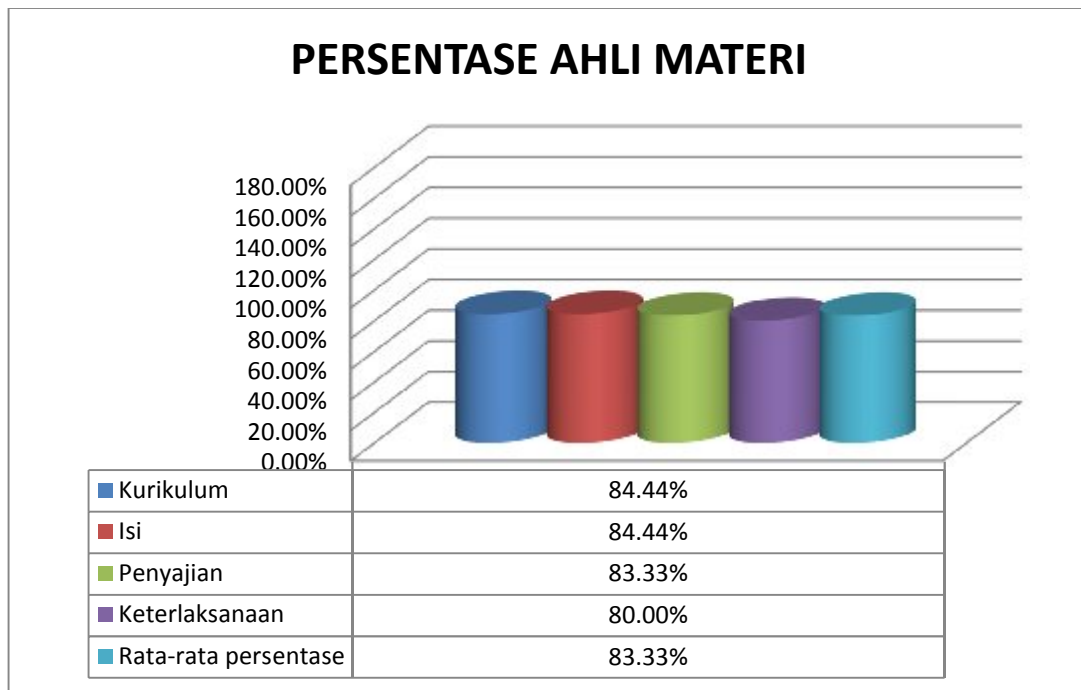
Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Σ X Per Aspek	Skor Maks	Skor%	Katagori
Kurikulum	38	45	84.44%	Sangat Layak
Isi	76	90	84.44%	Sangat Layak
Penyajian	100	120	83.33%	Sangat Layak
Keterlaksanaan	36	45	80%	Layak
Jumlah Total			250	
Skor Maksimal			300	
Persentase			83.33	
Kriteria			Layak	

Berdasarkan hasil validasi penilaian ahli materi di peroleh oada aspek kurikulum memperoleh jumlah 38 dengan skor maksimal 45 serta persentase 84.44% aspek isi memperoleh jumlah 76 dengan skor maksimal 90 serta persentase 84.44%, aspek penyajian memperoleh jumlah 100 dengan skor maksimal 120 serta persentase 83.33%, dan aspek keterlaksanaan memperoleh jumlah 36 Dengan skor maksimal 45, serta persentase 80%. Berdasarkan presentase sekor penilaian di peroleh rata-rata skor 83.33%, dengan kategori sangat layak dari jumlah 250, dengan skor maksimal 300. Hal tersebut

diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan di lapangan. Selain melewati validasi dengan ahli materi, media yang dikembangkan juga divalidasi oleh ahli media.

Hasil data penilaian ahli materi selain di sajikan dalam bentuk table, juga dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Tabel 4.5

Diagram Penilaian Uji Ahli Materi

2) Validasi Ahli Media

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta lembar angket penilaian yang di isi oleh para dosen ahli media. Penilaian ahli media meliputi kondisi fisik, kualitas bahan, *imotion*

impact, desain sampul, isi cerita, dan kualitas teknis yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada dosen ahli media pada hari 01 Januari 2018 di kampus UIN Raden Intan Lampung dan SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan.

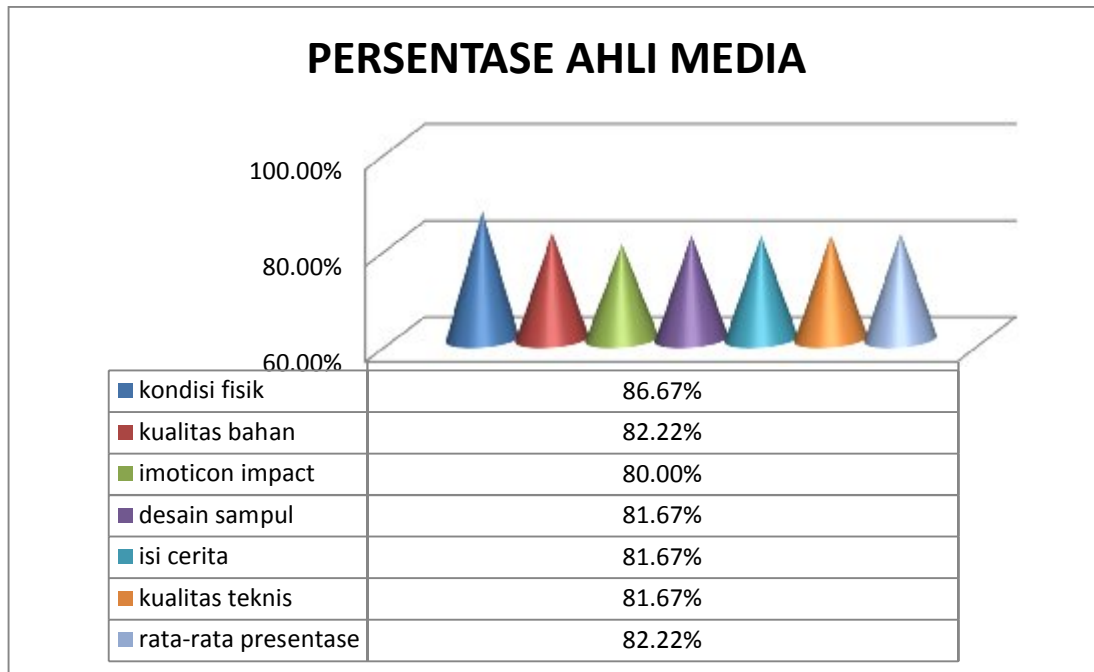
Hasil validasi dan penilaian ahli media dapat disajikan pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.6
Data Hasil Validasi Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Skor%	Kategori
Kondisi Fisik	26	30	86.67%	Sangat layak
Kualitas Bahan	37	45	82.22%	Sangat layak
Imoticon impact	12	15	80.00%	Layak
Desain Sampul	49	60	81.67%	Sangat layak
Isi cerita	49	60	81.67%	Sangat layak
Kualitas teknis	49	60	81.67%	Sangat layak
Jumlah Total			222	
Skor Maksimal			270	
Persentase			82.22%	
Kriteria			Sangat layak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian ahli media di peroleh pada aspek kondisi fisik memperoleh jumlah 26 dengan skor maksimal 30 serta presentase 86.67%. Aspek kualitas bahan memperoleh jumlah 37 Dengan skor maksimal 45 serta presentase 82.22%. Aspek *imotion impact* memperoleh jumlah 12 Dengan skor maksimal 15 Serta presentase 80.00%. Aspek desain sampul memperoleh jumlah 49 Dengan skor maksimal 60 Serta presentase 81.67%. Aspek isi cerita memperoleh jumlah 49 Dengan skor nilai 60 Serta presentase 81.67%. Dan kualitas teknis memperoleh jumlah 49 dengan skor maksimal 60 serta presentase 81.67%. Berdasarkan presentase skor penilaian diperoleh rata- rata skor 82.22% dengan kategori layak dari jumlah 222. Dengan skor maksimal 270. Hal itu di perkuat dengan pernyataan ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak di uji cobakan dilapangan. Selain melewati falidasi dari ahli media.

Hasil data penilaian validasi ahli media selian disajikan dalam bentuk table, juga di sajikan dalam bentuk diagram diagram sebagai berikut.



Tabel 4.7

Diagram Penilaian Uji Ahli Media

3) Validasi Guru

Penilaian dilakukan dengan memberikan produk media komik beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh guru, penilaian guru meliputi isi, media pembelajaran, kebahasaan, dan penggunaan yang dilakukan menyerahkan media komik beserta lembar penilaian kepada guru pada hari jum'at 02 Januari 2018. Di SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan. Hasil penilaian ahli guru dijabarkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8

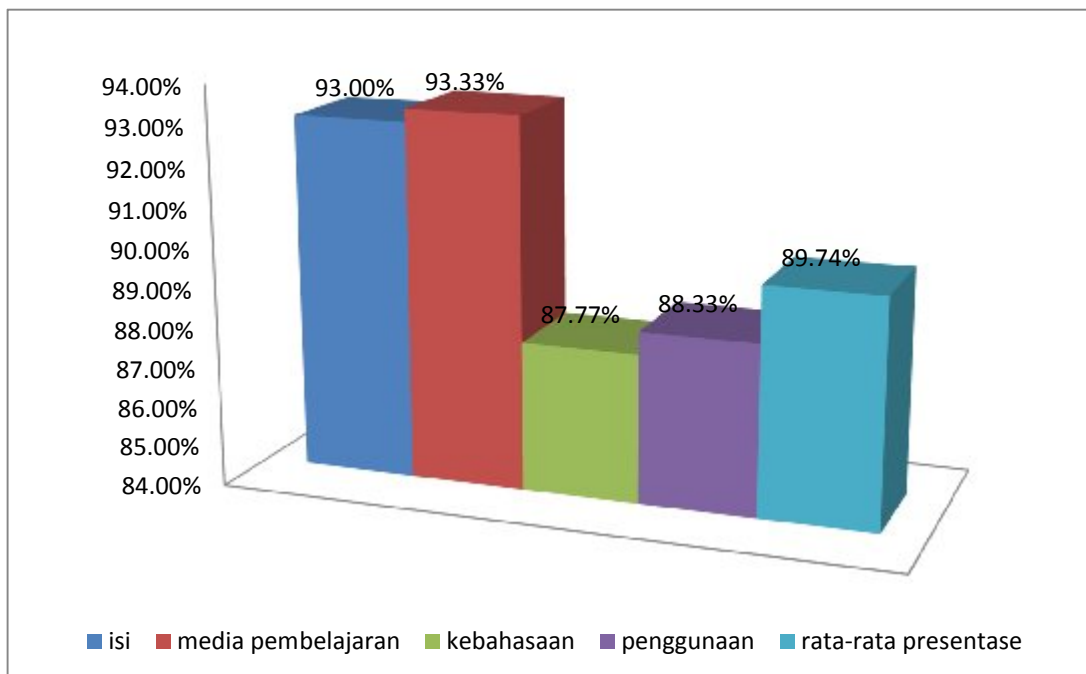
Data Hasil Validasi Penilaian Guru

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Skor%	Katagori
Isi	28	30	93%	Sangat Layak
Pedia pembelajaran	42	45	93.33%	Sangat Layak
Kebahasaan	52	60	87%	Sangat Layak
penggunaan	53	60	88.33%	Sangat Layak
Jumlah Total			175	
Skor Maksimal			195	
Persentase			89.74%	
Kriteria			Sangat layak	

Berdasarkan data hasil validasi penilaian guru diperoleh pada aspek isi memperoleh jumlah 28 dengan skor maksimal 30 Serta persentase 93%. Aspek media pembelajaran memperoleh jumlah 42 dengan skor maksimal 45 .serta presentase 93.33%. Aspek kebahasaan memperoleh jumlah 52 Dengan skor maksimal 60 Serta presentase 87% dan aspek penggunaan memperoleh jumlah 53 Dengan skor maksimal 60 serta presentase 88.33%. Berdasarkan presentase skor penilaian di peroleh

rata-rata skor 89.74% dengan kategori sangat layak dari jumlah 175 dengan skor maksimal 195 Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diujicobakan dilapangan.

Hasil data penilaian validasi ahli media selain disajikan dalam bentuk table, juga disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Tabel . 4.9

Diagram Penilaian Guru

4) Data Uji Lapangan

Uji lapangan terhadap media komik dilakukan pada peserta didik kelas VIII SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yakni Uji kelompok kecil (Uji coba terbatas), dan Uji Kelompok Besar (Uji coba luas).

1) Data Hasil Penelitian Uji Kelompok Kecil

Uji coba terbatas dilakukan dengan mengambil sampel 10 Orang peserta didik dari kelas VIII SMP N 1 Jati Agung Lampung selatan sebagai responden. Peserta didik yang dipilih memiliki tingkat intelektual tinggi, sedang dan kurang. Penentuan responden dilakukan dengan meminta pertimbangan guru kelas yang bersangkutan. Uji coba terbatas dilakukan pada hari Jum'at 02 Februari 2018, dengan meminjam salah satu ruang kosong di sekolah.

Peserta didik yang tidak dipilih menjadi responden tetap mengikuti pembelajaran di kelas. Responden di berikan produk media komik untuk di baca. Setelah responden selesai membaca media, peserta didik diminta memberikan penilaian menggunakan angket.

Tabel 4.10**Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (Uji Coba Terbatas)**

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Skor%	Katagori
penyajikan materi	328	350	93.71%	Sangat layak
Penyajian media	191	200	95.5%	Sangat layak
Bahasa	95	100	95%	Sangat layak
Tampilan	97	100	97%	Sangat layak
Jumlah Total			711	
Skor Maksimal			750	
Persentase			94.8%	
Kriteria			Sangat layak	

Berdasarkan table 4.7 Hasil respon peserta didik, pada aspek penyajian materi memperoleh jumlah 328 dengan skor maksimal 350 serta persentase 93.71% dalam kategori sangat layak, Aspek penyajian media memperoleh jumlah 191 dengan skor maksimal 200 serta persentase 95.5% dalam kategori sangat layak, aspek bahasa memperoleh jumlah 95 Dengan skor maksimal 100 serta presentase 95% dalam kategori sangat layak, dan aspek tampilan memperoleh jumlah 97 dengan skor maksimal 100 serta presentase 97% dalam kategori sangat layak.

Sehingga diperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 94.8% dengan kriteria sangat layak.

2) Data Hasil Penelitian Uji Kelompok Besar

Pada tahap uji produk terakhir dilakukan uji kelompok besar dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas VIII SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan. Uji kelompok besar dilakukan pada hari Jum'at 02 Februari 2018 dilakukan di ruangan kelas. Jumlah peserta didik dalam satu kelas terdapat 30 Peserta didik. Seperti tahap sebelumnya, pada tahap uji kelompok besar peserta didik dibagikan media komik untuk di baca kemudian peserta didik diminta untuk memberikan penilaian dengan angket. Hasil penilaian responden pada tahap uji operasional Nampak pada table berikut.

Tabele 4.11

Data Penelitian Hasil Uji Kelompok Besar

Aspek Penilaian	ΣX Per Aspek	Skor Maks	Skor%	Katagori
Penyajian Materi	886	1050	84.39%	Sangat layak
Penyajian media	493	600	82.17%	Sangat layak
Bahasa	248	300	82.67%	Sangat layak
Tampilan	247	300	82.33%	Sangat layak
Jumlah Total			1874	

Skor Maksimal	2250
Persentase	83.29%
Kriteria	Sangat layak

Berdasarkan table 4.8 hasil respon peserta didik, pada aspek penyajian materi memperoleh jumlah 886 Dengan skor maksimal 1050 Serta persentase 84.39% ,Dalam kategori sangat layak. aspek penyajian media memperoleh jumlah 493 dengan skor maksimal 600 serta persentase 82.17% dalam kategori sangat layak. Aspek bahasa memperoleh jumlah 248 dengan skor maksimal 300 serta persentase 82.67%, dalam kategori sangat layak. Aspek tampilan memperoleh jumlah 247 dengan skor maksimal 300 Serta persentase 82.33% dalam kategori sangat layak. Sehingga memperoleh skor rata-rata dari keseluruhan aspek adalah 83.29%, Dengan kriteria sangat layak.

5) Revisi Produk

Berdasarkan hasil dari uji coba produk dilapangan tidak adanya hambatan dalam uji coba produk terhadap tiga ahli materi. Tiga ahli media, guru dan peserta didik karena sudah memenuhi kriteria sangat layak maka dapat dikatakan tidak adanya revisi produk dan dikatakan sudah layak di uji cobakan dilapangan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Pengembangan

Media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis komik pada materi perilaku tercela dendam dan munafik telah selesai dikembangkan oleh peneliti. Penyusunan komik dilakukan dengan pembuatan gambar manual yang kemudian di scan dan diolah dengan aplikasi edit foto pixlr. Penelitian pengembangan produk ini dilakukan dengan melalui studi pendahuluan, desain produk dan produksi pengembangan, uji validasi dan uji lapangan.

Tujuan yang ingin di capai dalam pengembangan media komik ini adalah menghasilkan media komik yang layak untuk pembelajaran, materi yang akan dikembangkan dalam produk tersebut mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dengan standar kompetensi memahami pengertian sifat tercela yaitu dendam dan munafik serta menunjukkan dalil naqli yang terkait dengan sifat dendam dan munafik. Kompetensi dasar yang di ambil adalah memahami tentang sifat tercela dendam dan munafik.

Pengembangan materi dalam produk media komik yang berupa dialog cerita tentang sifat dendam dan munafik di ambil dari bahan ajar siswa (Buku) yang ada di sekolah yang kemudian di rangkum kedalam sebuah produk media komik. Komik sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi dialog cerita tentang sifat tercela bagi peserta didik sehingga lebih konkrit dan menarik bagi peserta didik, komik di susun dalam ilustrasi gambar kartun dengan dilengkapi dengan teks narasi dan dialog.

Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan oleh penulis di harapkan dapat membantu serta mempermudah peserta didik meningkatkan motivasi dan membantu belajar peserta didik dalam memahami materi sifat tercela dendam dan munafik.

1. Evaluasi Penilaian Ahli Materi

Evaluasi dalam penilaian materi bahan ajar komik dilakukan oleh tiga dosen dari UIN Raden Intan Lampung. Berdasarkan data pada tabel 4.4 mengenai aspek penilaian kurikulum, diketahui media komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 84.44%, aspek isi pengembangan media komik memperoleh presentase skor 84.44%, aspek penyajian pengembangan media komik memperoleh presentase skor 83.33%, dan aspek keterlaksanaan pengembangan media komik memperoleh presentase skor 80%, sehingga rata-rata per validator sebesar 83.33%. sesuai dengan table 3.3 prodeuk media komik sangat layak, hal tersebut diperkuat dengan pernyataan ahli materi bahwa prodeuk media yang dikembangkan telah layak di uji cobakan di lapangan.

2. Penilaian Ahli Media

Evaluasi atau penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis komik dilakukan oleh ahli media dalam bidang kesenian. Berdasarkan data pada table 4.5 Mengenai aspek penilaian kondisi fisik, diketahui media komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 86.67%. Aspek kualitas bahan, pengembangan media komik memperoleh presentase skor

82.22%. Aspek *imoticon impact* pengembangan media komik memperoleh presentase skor 80.00% Aspek desain sampul, pengembangan media komik memperoleh skor 81.67%. Aspek isi cerita, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 81.67% Dan aspek kualitas teknis, pengembangan media komik memperoleh presentase skor 81.67%, Sehingga rata-rata pervalidator sebesar 81.67%. Sesuai dengan table 3.3 prodeuk produk media komik layak, hal tersebut diperkuat dan pernyataan ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan dilapangan.

3. Penilaian Guru

Evaluasi atau penilaian media pembelajaran dilakukan oleh tiga Guru di SMP N 1, SMP N 2 dan SMP N Jati Agung Lampung Selatan. Berdasarkan data pada table 4.6 mengenai aspek isi diketahui media komik hasil pengembangan ini memperoleh presentase skor 93.00% , Aspek media pembelajaran pengembangan media komik memperoleh presentase skor 93.33%, Aspek kebahasaan pengembangan media komik memperoleh presentase skor 87.00% , dan aspek penggunaan pengembangan media komik memperoleh presentase skor 88.33% Sehingga rata-rata pervalidator sebesar 89.74% Sesuai dengan table 3.3 prodeuk produk media komik layak, hal tersebut diperkuat dan pernyataan ahli Guru bahwa produk media yang dikembangkan telah layak diuji cobakan dilapangan.

4. Penilaian Uji Kelompok Kecil

Pelaksanaan uji kelompok kecil ini dilakukan untuk mendapatkan penelitian serta masukan/ saran dari calon pengguna kemudian mengidentifikasi kekurangan produk. responden uji coba kelompok kecil diambil 10 orang peserta didik kelas VIII, berdasarkan hasil tabel 4.7 mengenai uji coba produk kelompok kecil diperoleh aspek penyajian materi dengan persentase skor 93.71% dalam kategori sangat layak, aspek penyajian media dengan persentase skor 95.5%, aspek bahasa dengan persentase 95.00% dalam kategori sangat layak, dan aspek tampilan dengan persentase 97.00% dalam kategori sangat layak sehingga rata-rata per validator sebesar 94.8%, sesuai dengan tabel 3.3 produk media komik dikategorikan sangat layak.

Berdasarkan hasil tanya jawab selama proses uji coba kelompok kecil Berapa peserta didik menganggap pelajaran agama sulit. peserta didik cenderung tidak menyukai mata pelajaran PAI . Setelah peserta didik diberikan media komik yang dikembangkan, peserta didik nampak tertarik membaca media tersebut. antusias dan motivasi belajar peserta didik dapat meningkat dan penggunaan media komik yang dikembangkan. Hal tersebut tampak dari sikap peserta didik yang nampak senang membaca komik. peserta didik saling berbincang dengan peserta didik lain saling bertukar pendapat mengenai media komik yang dikembangkan.

Setelah selesai membaca media komik koma peserta didik diminta Memberikan komentar terhadap media yang dikembangkan titik komentar peserta didik menunjukkan tanggapan positif. secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan dikarenakan media komik dapat sangat membantu saat belajar dan menggunakan media komik sangat menyenangkan.

5. Penilaian Uji Kelompok Besar

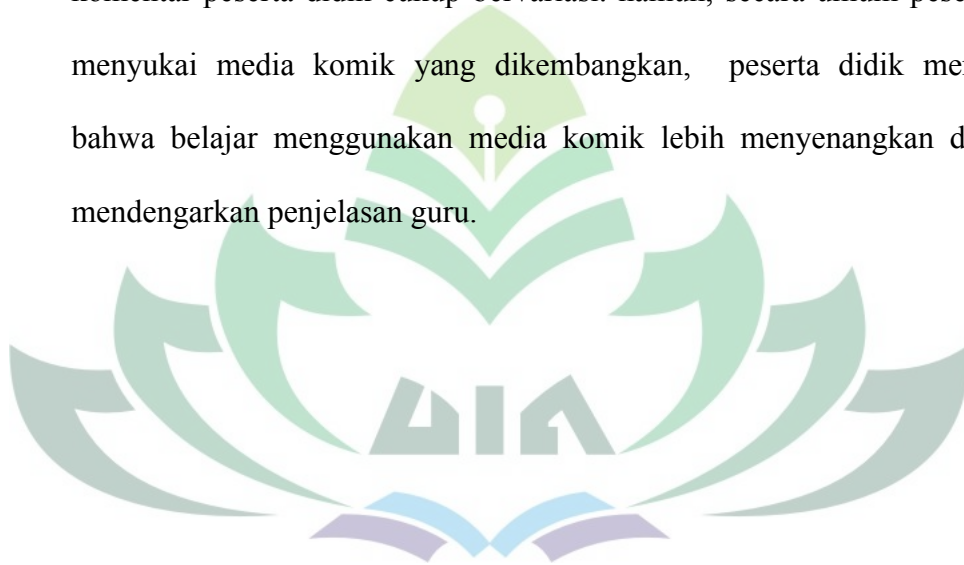
Tahapan penilaian terakhir terhadap penilaian media komik ialah uji coba kelompok besar yang melibatkan 30 peserta didik SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan.

Berdasarkan hasil tabel 4.8 mengenai uji coba kelompok besar diperoleh aspek penyajian materi dengan persentase skor 84.39% dalam kategori sangat layak, aspek penyajian media dengan persentase 92.17% dalam kategori sangat layak, aspek bahasa dengan persentase 82.67% dalam kategori sangat layak dan aspek tampilan dengan persentase 82.33% dalam kategori sangat layak. sehingga rata-rata per validator sebesar 83.29% sesuai dengan tabel 3.3 produk media komik dikategorikan sangat layak.

Sama seperti dalam ujicoba sebelumnya ketika ditanya apa ada yang kurang suka mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebelum media dibagikan, ada enam peserta didik yang mengangkat jari. alasan mereka hampir sama, menurut mereka mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sulit dan membosankan, membuat peserta didik merasa kurang memiliki motivasi

belajar Pendidikan Agama Islam, setelah media komik dibagikan, peserta didik nampak tertarik dan menyukai media komik yang diberikan.

Nampak antusiasme peserta didik dalam membaca media komik yang diberikan cukup tinggi . Sesekali peserta didik berbincang dengan teman sebangku atau teman di dekat tempat duduknya. motivasi belajar peserta didik tampak meningkat dengan penggunaan media komik yang dikembangkan, komentar peserta didik cukup bervariasi. namun, secara umum peserta didik menyukai media komik yang dikembangkan, peserta didik mengatakan bahwa belajar menggunakan media komik lebih menyenangkan dibanding mendengarkan penjelasan guru.



BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta penjelasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka di dapat kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Hasil dari proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran pendidikan agama islam yang dikembangkan cukup baik. Dapat dilihat dari penilaian ahli materi yang mendapatkan tingkat kelayakan dengan presentase 83.33 masuk ke dalam kriteria sangat layak.
2. Kualitas produk media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam materi perilaku tercela dendam dan munafik berdasarkan hasil dari tiga ahli materi, tiga ahli media, dan tiga guru. Dengan rata-rata skor yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan.
3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam materi dendam dan munafik sangat layak dari perhitungan skor total dengan pemberian angket tanggapan peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran antara lain :

1. Saran Untuk Guru

- a. Media pembelajaran berbasis komik diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu contoh variasi dalam pembelajaran.
- b. Diharapkan dapat melahirkan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menyusun sendiri dengan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi, menarik, praktis dan mudah dipahami oleh peserta didik

2. Saran Bagi Sekolah

Media pembelajaran berbasis komik ternyata sangat disukai siswa, dengan adanya alur cerita materi pelajaran pun akan diingat. Di antara banyaknya media pembelajaran, media komik pun bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Selain penggunaannya yang mudah, siswa lebih tertarik dan senang belajar dengan media berbasis komik. Maka dari itu sekolah dapat menggunakan media berbasis komik dalam pembelajarannya.

3. Saran Bagi Peneliti Lanjutan

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan masih perlu dimaksimalkan lagi terutama pada pembuatan komik.
- b. Media pembelajaran yang sejenis dengan hasil pengembangan dapat dikembangkan lebih lanjut dengan materi pembelajaran PAI yang berbeda.
- c. Untuk menguatkan hasil penelitian, diperlukan lanjutan dengan membandingkan antara pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis komik dengan pembelajaran yang menggunakan pembelajaran media yang biasa.

- d. Para peneliti yang ingin melakukan penelitian pengembangan perlu memperhatikan sumber daya manusia, waktu pengembangan, tenaga dan fasilitas yang mendukung selama proses penelitian.

C. Penutup

Alhamdulillahirrabbi'l'alam segala puji hanya milik Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan, yang telah memberikan nikmat kesehatan dan kesempatan yang luar biasa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, masih banyak terdapat kesalahan dan kekurangan yang harus diperbaiki. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan karya tulis penulis selanjutnya. Semoga sebuah karya tulis sederhana ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sebagai pengalaman yang sangat berharga dan bagi para pembaca pada umumnya.

amin

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu . *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam*. Jakarta : PT Bumi Aksara, 2008.
- Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- *Pengantar Statistic*. Jakarta: Rajawali Pers, 2012.
- Ardi Wiyani, Novan. *Pendidikan agama islam berbasis pendidikan karakter*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Arikunto , Suharsimi. *Proses Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Arsyat, Azhar . *Media pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers, 2015.
- Bafaqih, Khutum, dkk. *Jurnal Pengembangan Media Komik Pendidikan Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 Di MIN Air Kuning Kecamatan Jembrana Kabupaten Jembrana*. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Vol: 3 No: 1 Tahun: 2015.
- Basri , Hasan, dkk. *Ilmu Pendidikan Islam Jilid II*. Bandung : Pustaka Setia, 2010.
- Biologi Pada Materi Sistem Syaraf Manusia Untuk Smp/Mts Kelas Ix Semester Ganjil*. Fakultas Sains Dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014.
- Darmawan, Hikmat . *How To Make Comics Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta : Bintang Pustaka, 2012.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media, 2013.
- *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media, 2013. Cetakan ke-2
- Departemen Agama RI. *Al-Quran dan terjemah*. Bandung : cordoba internasional indonesia, 2013.
- Dwi Waluyo, Heru. *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pendidikan*. Jurnal Nirmala Vol. 7, NO. 1, Januari 2005.
- Farida, Observasi, SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan, 14 juli 2017.
- Wawancara, SMP N 1 Jati Agung Lampung selatan, 14 juli 2017.
- Fatimatus Zahro Utarianti, Ismi . *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII Mts Muhammadiyah 1 Malang*. Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia, Volume 1 Nomor 3 2015.
- Febriandari , Efi Eka. *Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Review pendidikan Dasar Vol 1 No 1 September 2015.
- Fuad , Ihsan. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Hasbullah, *dasar-dasar ilmu pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers, 2012.
- Hilala , Agusti. *Jurnal Pengembangan Media Komik Pada Mata Pelajaran Geografi Sma Kelas X Materi Struktur Lapisan Kulit Bumi*. Penelitian di SMA Negeri 1 Kabila, Gorontalo. F, MIPA : Universitas Negeri Gorontalo. 2014.
- Isac Juanda, Nickolas. *Jurnal Perencanaan Komik Pembelajaran Bertemakan Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*. Skripsi Jurusan Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra, Siwalan Kerto, Surabaya.
- Koendoro Br, Dwi. *Yuk, Bikin Komik Sambil Ketawa*. Bandung: Mizan Media Utama, 2007.
- Masdiono, Toni. *14 Jurus Membuat Komik Ver.02*, Jakarta: Creative Media, 2014.

Mulyasa. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya,2008.

Nasikin,dkk. *Ayo Belajar agamaIslam*. Erlangga:2007.

Nurul Aini Pasaribu, Annisa “*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan*. Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri syarif Hidayatullah, Jakarta, 2014.

Rohani, Ahmad . *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta,1997.

Rusman. *model-model pembelajaran pengembangan profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada,2012.

Sadiman, Arif S. , *Media PendidikanPengertian, Pengembangan, danPemanfaatannya*, Jakarta : Pustekkom Dikbuddan PT Raja Grafindo,2012.

Sugiono. *Media Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung CV.ALFABETA, 2012.

Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif,Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta,cet.10,2010.

Suparlan. *Tanya Jawab Pengembangan Kurikulum Dan Materi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara,2012.

Supriyanta, Eko Yuli. *Pengembangan Media komik untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial tentang sejarah persiapan kemerdekaan indonesia pada kelas VII Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo*. Yogyakarta: Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas negeri Yogyakarta, Agustus 2015.

Usman, dkk. *Ayo mengkaji Akidah Akhlak*. Erlangga,KTSP 2008.

Widyatama, Ruri. *Komik Banjaran Gatot kaca Dalam Chibi Character Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Bagi Anak*. Skripsi Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang 2013.

Wiki how. *Cara Membuat Komik*. (online) tersedia di : <http://id.m.wikihow.com/membuat-komik>,27 Januari 2017.

DAFTAR VALIDATOR MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK

1. Daftar Ahli Materi

1	Nama	Drs. H. Alinis ilyas, M.Ag
	Nip	19571115199203001
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung
	Bidang Keahlian	
	Nama	Dr. H. A. Ghani, S.Ag. SH, M. Ag
	Nip	197211072002121002
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung
	Bidang Keahlian	
	Nama	Hj. Siti Zulaikha, M.Ag
	Nip	
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung
	Bidang Keahlian	

2. Daftar Ahli Media

1	Nama	Arini Sofia,M.Sn
	Nip	-
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung
	Bidang Keahlian	Pendidikan Seni
	Nama	Ricky Irawan, M.Sn
	Nip	-
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung
	Bidang Keahlian	Pendidikan Seni
	Nama	Anton Th, M.Pd
	Nip	-
	Instansi	UIN Raden Intan Lampung
	Bidang Keahlian	Pendidikan Seni

3. Daftar Guru PAI

1	Nama	Afridawati M.Pd i
	Nip	196704341998022001
	Instansi	SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan
	Bidang Keahlian	PAI
	Nama	Khoriah
	Nip	196803231995122003
	Instansi	SMP N 2 Jati Agung Lampung Selatan
	Bidang Keahlian	PAI
	Nama	Erma Suri,
	Nip	197108052009022001
	Instansi	SMP N 3 Jati Agung Lampung Selatan
	Bidang Keahlian	PAI



**KISI-KISI INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK MATERI SIFAT
TERCELA DENDAM DAN MUNAFIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

No	Aspek Penilaian	Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
		Kurikulum	3	1,2,3
		Isi	6	4,5,6,7,8,9
		Penyajian	8	10,11,12,13,14,15,16,17
		Keterlaksanaan	3	18,19,20
		Kondisi Fisik	2	1,2
		Kualitas Bahan	3	3,4,5
		Imoticon Impact	1	6
		Desain Sampul	4	7,8,9,10
		Isi Cerita	4	11,12,13,14
		Kualitas Teknis	4	15,16,17,18
		Isi	2	1,2
		Media Pembelajaran	3	3,4,5
		Kebahasaan	4	6,7,8,9
		Penggunaan	4	10,11,12,13
		Penyajian Materi	7	1,2,3,4,5,6,7
		Penyajian Media	4	8,9,10,11
		Bahasa	2	12,13
		Tampilan	2	14,15

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS VIII
SMP N 1 JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN**

Mata Pelajaran : **Pendidikan Agama Islam**

Materi : **Dendam dan Munafik**

Kelas : **VIII**

Nama Siswa/I :

Dalam rangka pengembangan media pembelajaran berbasis komik, kami mohon tanggapan adik-adik terhadap pembelajaran mandiri menggunakan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Jawaban adik-adik akan kami rahasiakan. Oleh karena itu, jawablah dengan sejujurnya karena hal ini tidak berpengaruh terhadap nilai PAI adik-adik.

A. Petunjuk Pengisian

Lembar penilaian ini bertujuan untuk meminta penilaian siswa terhadap media pembelajaran komik. Penilaian dan komentar siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media ini. Untuk itu kami mohon para siswa dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom interaktif pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat masing-masing!

B. Keterangan Pilihan Jawaban

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

CS =Cukup Setuju

TS =Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak



C. Penilaian

NO	Pertanyaan	penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1	Gambar yang terdapat dalam komik menarik					
2	Saya merasa lebih tertarik belajar menggunakan media komik					
3	Dengan membaca media komik dapat menambah pengetahuan saya mengenai materi dendam dan munafik					
4	Isi materi yang ada pada media komik sesuai dengan materi yang ada pada buku					
5	Dengan adanya rangkuman, dapat membantu saya mengingat materi lebih mudah					
6	Bahasa yang digunakan dalam media komik mudah di pahami					
7	Penyajian materi dalam komik lebih menarik dibandingkan dengan bukuteks/buku paket					
8	Ukuran media komik ringkas sehingga mudah di bawah kemana-mana					
9	Media komik mudah digunakan					
10	Gambar yang digunakan dalam media komik menarik					
11	Bentuk dan ukuran huruf terbaca dengan jelas					
12	Alurn cerita dalam media komik jelas dan mudah dipahami					
13	Isi cerita dalam media komik dapat saya pahami dengan mudah					
14	Media komik memotivasi saya untuk belajar					
15	Media komik dapat saya pelajari sendiri maupun bersama-sama					

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

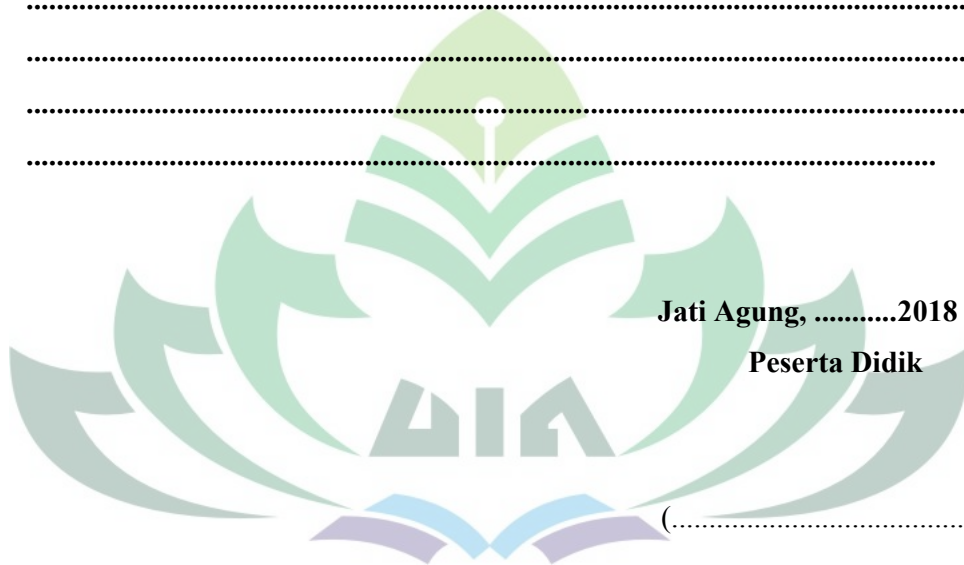
.....

.....

Jati Agung,2018

Peserta Didik

(.....)



**KISI-KISI INSTRUMEN WAWANCARA PENELITIAN TERHADAP
GURU SMP N 1 JATI AGUNG LAMPUNG SELATAN**

NO	Indikator	Pertanyaan	Nomor Butir Soal
1	Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran apa saja yang selama ini dipakai dalam proses pembelajaran PAI ? - Apakah media pembelajaran yang dipakai selama ini masih ditemukan kelemahan ? 	1 dan 2
2	Penggunaan Media	<ul style="list-style-type: none"> - Di sekolah ini, pernahkah menggunakan media pembelajaran PAI dalam proses pembelajaran ? 	3
3	Penerapan media pembelajaran berbasis komik	<ul style="list-style-type: none"> - Selama proses pembelajara, apakah telah menggunakan media pembelajaran berbasis komik ? - Menurut, perlukah ada media pembelajaran berbasis komik ? 	4 dan 5



**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian, sesuai penilaian bapak/ibu terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Penilaian terdiri dari 5 kriteria:
 - 5=Sangat Baik
 - 4=Baik
 - 3=Cukup
 - 2=Kurang
 - 1=Sangat Kurang
3. Apabila penilaian bapak/ibu adalah kurang atau sangat kurang berikan saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



B. Penilaian

Indikator	Penilaian	Alternatif Pilihan					Komentar
		SK	K	C	B	SB	
	1. Materi yang disajikan sesuai SKKD						
	2. Kesesuaian Indikator dengan SK/KD						
	3. Rumusan tujuan pembelajaran sesuai SK/KD						
	4. Kesesuaian alur cerita						
	5. Isi materi menunjukan aspek kognitif						
	6. Kesesuaian dialog/ teks cerita dengan materi						
	7. Kejelasan topik pembelajaran						
	8. Kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa peserta didik						
	9. Kesesuaian materi cerita dengan taraf berfikir peserta didik						
	10. Penyajian materi lebih menarik						
	11. Penyajian materi runtut						
	12. Membantu peserta didik memahami materi sifat tercela dendam dan munafik						
	13. Rangkuman dinyatakan secara ringkas						
	14. Kejelasan alur cerita pemahaman materi						
	15. Bisa meningkatkan motivasi belajar siswa						
	16. Mudah dalam penggunaannya bagi peserta didik						
	17. Mudah dalam penggunaannya bagi guru						
	18. Fleksibilitas penggunaan komik dalam pembelajaran						
	19. Dukungan media bagi kemandirian peserta didik						
	20. Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik						

C. Kritik/ Saran Keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan :

Media pembelajaran ini dinyatakan *:

- a. Layak diujikan di lapangan tanpa revisi
- b. Layak diujikan di lapangan dengan revisi
- c. Tidak layak diujicobakan dilapangan

***) Lingkari salah satu**



Bandar lampung, bulan 2017

Ahli materi

Nama

NIP.

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian, sesuai penilaian bapak/ibu terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Penilaian terdiri dari 5 kriteria:
 - 5=Sangat Baik
 - 4=Baik
 - 3=Cukup
 - 2=Kurang
 - 1=Sangat Kurang
3. Apabila penilaian bapak/ibu adalah kurang atau sangat kurang berikan saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



B. Penilaian

Indikator	Penilaian	Alternatif Pilihan					Komentar
		SK	K	C	B	SB	
	1. Ukuran dan bentuk media						
	2. Kepraktisan (mudah dibawa)						
	3. Bahan mudah diperoleh dan dibuat						
	4. Bahan aman digunakan untuk siswa						
	5. Kualitas cetak						
C. Imotion Impact	6. Belajar siswa lebih menyenangkan						
	7. Tata letak desain sampul						
	8. Pilihan warna desain sampul						
	9. Kesesuaian gambar desain sampul						
	10. Ukuran dan jenis huruf desain sampul						
	11. Tata letak isi cerita						
	12. Pilihan warna isi cerita						
	13. Kesesuaian gambar isi cerita						
	14. Ukuran dan jenis huruf isi cerita						
	15. Memotivasi siswa						
	16. Mempermudah siswa mengingat materi						
	17. Penyajian media lebih menarik						
	18. Mudah digunakan						

C. Kritik / Saran Keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan *:

- a. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
- b. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
- c. Tidak layak diujicobakan di lapangan

***) Lingkari salah satu.**



Bandar Lampung, bulan 2017
Ahli media

.....
NIP:

**LEMBAR PENILAIAN GURU TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom penilaian, sesuai penilaian bapak/ibu terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Penilaian terdiri dari 5 kriteria:
 - 5=Sangat Baik
 - 4=Baik
 - 3=Cukup
 - 2=Kurang
 - 1=Sangat Kurang
3. Apabila penilaian bapak/ibu adalah kurang atau sangat kurang berikan saran terkait hal-hal yang menjadi kekurangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.



B. Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Alternatif Pilihan					Komentar
		SK	K	C	B	SB	
	Kesesuaian alur cerita						
	Isi materi menunjukan aspek kognitif						
	Media yang digunakan memotivasi peserta didik						
	Kegunaan media menambah pengetahuan peserta didik						
	Dukungan media bagi kemandirian peserta didik						
	Penggunaan dialog atau teks yang menarik						
	Fleksibilitas penggunaan komik dalam pembelajaran						
	Pemilihan kata dalam penjabaran materi						
	Dukungan komik terhadap keterlibatan peserta didik pada proses pembelajaran						
	Kesesuaian kata dengan penggunaan bahasa peserta didik						
	Kemudahan memahami alur cerita melalui penggunaan bahasa						
	Penggunaan kata tidak memuat makna ganda						
	Penggunaan						

C. Kritik/ Saran Keseluruhan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan :

Media pembelajaran ini dinyatakan *:

- a. Layak diujikan di lapangan tanpa revisi
- b. Layak diujikan di lapangan dengan revisi
- c. Tidak layak diujicobakan dilapangan

***) Lingkari salah satu**



Bandar lampung, bulan 2017

Ahli materi

Nama

NIP/NIK

**LEMBAR WAWANCARA GURU PAI SMP N 1 JATI AGUNG
LAMPUNG SELATAN**

Hari/ Tanggal :Jum,at, 14 Juli 2017
Tempat :SMP N 1 Jati Agung Lampung Selatan
Nama Guru PAI :Afridawati, M.Pd

No	pertanyaan	Jawaban
1	Media pembelajaran apa saja yang selama ini dipakai dalam proses pembelajaran PAI ?	Media yang digunakan hanya menggunakan buku cetak
2	Apa media pembelajaran yang dipakai selama ini masih ditemukan kelemahan ?	Ya, media pembelajaran yang terbatas pada bukuteks, materi yang dibahas penyajiannya kurang menarik dan dimengerti, sehingga kurang memotivasi para murid untuk giat dan semangat dalam belajar. Nilai peserta didik pun dari tahun ketahun banyak yang mendapatkan nilai standar, masih kurang memuaskan. Peserta didik juga kurang tertarik atau tidak merespon pertanyaan yang di berikan sehingga peserta didik banyak yang diam.
3	Di sekolah ini, pernahkah menggunakan media pembelajaran PAI dalam proses pembelajaran ?	Untuk pelajaran PAI sendiri belum pernah, hanya dengan media yang sebisanya dan menggunakan buku teks atau buku cetak, di sini ada proyektor tetapi guru tidak bisa menggunakannya sehingga jarang digunakan, waktu yang digunakan untuk mengajarkan PAI pun hanya sedikit jadi tidak sempat menggunakan media.
4	Selama proses pembelajaran, apakah Ibu telah	Selama ini belum pernah menggunakan media komik

	menggunakan media pembelajaran berbasis komik ?	untuk pembelajaran.
5	Menurut Ibu, perlukah ada media pembelajaran yang berbasis komik ?	Perlu sekali, karena dengan adanya media komik seperti ini peserta didik lebih termotivasi dan mampu memahami pembelajaran karena selama ini peserta didik terlihat bosan, kurang tertarik, dan menganggap pelajaran PAI itu sulit.



JatiAgung, 14Juli 2017
Guru Mata Pelajaran PAI

Afridawati, M.Pd
NIP/NIK.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP NEGERI 1 jati agung lampung selatan
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam
Kelas /Semester	: VIII/2
Standar Kompetensi	: 13. Menghindari Perilaku tercela
Kompetensi Dasar	: 13.1. Menjelaskan pengertian perilaku dendam dan munafik
Alokasi Waktu	: 1 X 40 menit (1 pertemuan)

Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mamahami dendam dan munafik dengan membaca dan mengartikan dalil naqlinya serta memahami akibat buruknya.

Karakter siswa yang diharapkan :

Dapat dipercaya (*Trustworthines*)
Rasa hormat dan perhatian (*respect*)
Tekun (*diligence*)
Tanggung jawab (*responsibility*)
Sopan & santun

Materi Pembelajaran

- Pengertian dendam dan munafik
- Dalil naqli tentang dendam dan munafik
- Akibat buruk dendam dan munafik

Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Tanya jawab
- CTL

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan

- Apersepsi
- Guru memotivasi siswa mengenai pentingnya menghindari akhlak tercela.

Kegiatan Inti

1). *Eksplorasi*

- Guru menjelaskan pengertian dendam dan munafik..

2). *Elaborasi*

- Siswa menelaah lebih dalam mengenai dendam dan munafik.
- Siswa berlatih membaca dalil naqli tentang dendam dan munafik dengan metode .

3) Konfirmasi

- Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa
- Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan)

Kegiatan Penutup

- ♦ Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai kegiatan belajar dalam KD ini. Bermanfaat atau tidak ? Menyenangkan atau tidak ?

Sumber Belajar

- Buku PAI Kelas VIII .
- LKS MGMP PAI SMP/MTS
- Mushaf Al-Quran

Penilaian

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen / Soal
<ul style="list-style-type: none">▪ Menjelaskan pengertian dendam dan bahayanya.▪ Menjelaskan pengertian munafik dan bahayanya.▪ Menunjukkan dalil naqli yang terkait dengan dendam.▪ Menunjukkan dalil naqli yang terkait dengan munafik.	Tes tertulis	Tes uraian	<ul style="list-style-type: none">▪ Jelaskan pengertian dendam!▪ Jelaskan pengertian munafik!▪ Tulislah dalil naqli tentang dendam!▪ Tulislah dalil naqli tentang munafik!▪ Jelaskan akibat buruk dendam dan munafik!

Guru Mapel PAI

AFRIDAWATI.M, Pd i
NIP.196704241998022001

Jati Agung , 27 Juli 2017
Kepala Sekolah

Dra. MARDIANA
NIP.196807091990032003

Saran Guru Mapel PAI :

.....

.....

.....

.....

